一九九四年十月号(总第3期)

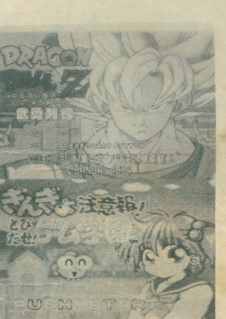
家用电脑与游戏机



家用电脑与游戏机 双月刊

1994 年 10 月号(总第 3 期)

目 录



主编:赵震东

出版:科学普及出版社

编辑:本刊编辑部

订阅:(100009)北京旧鼓楼大街
西绦胡同 13 号西门

刊号: ISSN1005—6793
CN11—3450/TP

广告经营许可证:京西工商广字
0249 号

印刷:煤炭工业出版社印刷厂

插图、摄影:刘管乐 宋志勇

逢双月 15 日出版 定价:2.80 元

(95 年改为月刊,邮发代号 82—622)



卢卡斯专访

乔治·卢卡斯，美国人。1977年，他的《星球大战》不仅为当时一部电影的卖座率创下新纪录，而且为科幻电影的发展提供了新的样板。卢卡斯也由此名声大振。如今这位49岁的科幻大师仍在这一领域属于领导群英的锋线人物。

卢卡斯不仅能将好莱坞的精髓玩于掌股，他对影像科技的发展始终关注着。几年前，他离开了视讯技术缺乏活动力的好莱坞而定居在与硅谷比邻的北卡莱罗纳州。并在世界电子游戏业树起了一面旗帜——卢卡斯艺术公司(LucasArts)。

近一个时期，这家公司推出的电脑游戏，诸如AVG类的《亚特兰提斯之谜》、《猴岛小英雄》、《圣战奇兵》以及仿真SLG类的《X战机》、《绝地大反攻》等作品，都倍受游戏评论界瞩目。

最近，美刊《华尔街》记者特意采访了这位身兼数家公司老板之职的传奇式人物。当记者问及互动电影未来是什么样式时，卢卡斯说《绝对大反攻》(本报创刊时已作过介绍，请参见)就是未来。

记者：您认为在下一个五年、十年或十五年中，美国在哪一方面仍会居于领先的地位？

卢卡斯：美国通讯技术一日千里，对我们的生活产生了无与伦比的深远影响。尤其是近来甚嚣尘上的家庭购物和视讯影像，这些东西都已经真的发生而不再是梦想了。

如果有线电视业者想要提高他们的业绩，他们将会和现存的家庭录影带市场冲突，但是许多重要的片子都需要用钱堆出来，如果有线电视业者非常贪心并且对观众收费，譬如说一个小时收二十元的费用一特别是一些老节目，我认为资讯时代将不会来临，但如果他们把价格调低到一个小时只收一元，那么他们将会在一年之内把家庭录影带事业逐出市场之外。

记者：那么有关代沟的因素呢？这些老一辈的美国人会支持这些新科技吗？他们会放着五百台的电视频道不看而去盯着电脑看它展示吗？

卢卡斯：我认为这种情况不会发生，我看它反而像是蜂巢式电话(移动电话)和传真机一样。人们说"我不买它，我不需要它"，但是当他们看过它的使用情况后，他们会说"我必须要有这样的一个西"，而且不想拥有它都很难，人们将会发现在今后雁电脑上获取资讯要比从视讯节目上要容易得多。另外，语音命令的科技也已经可以上线使用了，这将会成为一个主因，你可以告诉你的电脑说"我想要看 Murphy Brown"。

记者：除了电脑节目、电影和家庭购物之外，还有什么是人们在这种新的电话系统上可资利用的。

卢卡斯：家庭与家庭间的游戏是很受欢迎的，它的互动性比单一玩者还要高——我称这些游戏为"多人连线游戏"，你可以通过电话线路和二三个人在不同的地方同时上线游戏，视讯通讯和视讯会议都将会加入这个行列。

记者：在下一个世纪，电影将会变成什么样子？

卢卡斯：老式的电影院将会成为过去式，我认为在今天多重处理已渐渐在发展，而且变成娱乐的主流，有可能会形成3D的电影院，更大的影像、更高的画质以及更好的音效，这些都会发挥出更高品质的效果。

记者：许多人预测互动式电影院将会崛起，在电影院中的观众只要按下按钮就可选择多种路线中的一种，

和电脑游戏

◎陈村

因为电脑是不便宜，买电脑时需要一个堂堂正正的理由，说是今生今世就靠它写文章了。可是为什么非要买彩显呢？现在想起来，当时的潜意识里一定埋伏了一个定时炸弹，机器一到手就引爆了。

买来机器的第一天晚上，我熟有介事地浏览了中文操作系统后，不知不觉地转到了游戏程序。别看学习打字要费点精神，游戏起来多增就无师自通了。过去，我曾开导过朋友，一个大活人，和机器较什么劲儿呢？现在轮到自己了，一样乐此不疲。那个晚上，我玩的是最初级的俄罗斯方块，形状各异的积木像冰雹一样落下来，手忙脚乱地去对付，往往一会儿就输给了机器。是啊，无论怎么努力，最后总是要输给机器的，心里想着不必和机器过不去，不玩了不玩了，手却又在动。这种游戏的害人之处在于你只须将小指轻轻地勾上两勾，于是一切从头开始，迅速得一点都不伤害你的自尊心。时间过得贼快，想起看钟已是午夜三点了，忽然觉得眼睛倦了身子也倦了。没出息啊，我对自己很不满意。

然而总是不能不玩。我渐渐找到了游戏的根据。例如，看着那些方块滚滚泻下，有助于大脑思维的顺畅。例如，我找到了蕴含的游戏中的生活哲理——那些方块既然已经落下，那就应该给它找个说得过去的去处。倘若安排不妥，就会生事，它们或者昂着头，或翘着屁股，怎么都不会服贴，你的这盘游戏眼巴巴地只好草草收场。生活中不就是这样吗？真所谓"一个向隅，举座不安"。

席勒说："游戏，是人之所以成为人的一个高贵的标志。"席勒说得真好！

我想，游戏中也有个贞洁的问题，一旦玩开了，再要守身如玉就是不可能的了。一个人只要真的热爱游戏，一定会有更多的游戏不知怎么就源源不断地存到电脑的硬盘上来。一会儿踢足球，一会儿开飞机，一会儿开赛车，一会儿打仗。女儿喜欢的是"猫"，那猫儿跳进一扇扇窗户里，各有各的情境。接着她又直言不讳地爱上了"大富翁"，金币会从天上掉下来，只要拿个网去捞就行了。说起这个游戏真是编得好极了，买房子买地，炒股票，打官司，应有尽有。如果将它玩熟了，以后到了社会上决不会呆头呆脑。女儿暂时还不懂诬告他人以邻为壑的那些法术，一旦懂了，是要立即刹车的，太精的孩子必然不讨人喜欢。

要是你寂寞了，可以和电脑下围棋、象棋、五子棋，可以打扑克，搓麻将。你要是有点坏毛病，下过的臭棋可以悔改，电脑胸襟广阔，绝不和你计较。种种游戏总是做得很体贴人，要是你走到了绝路，电脑会允许你耍一回赖。甚至还有个奇怪的功能，我开始不懂什么叫做"老板来了"，试了一下，只消敲一下键，屏幕上的画面立即隐匿，剩下的是一片黑暗。我恍然大悟。老板走了，再敲键，画面又出来了，只管继续玩下去，那时是要窃笑的。在开飞机时，要是飞机栽了，会隆重地降下半旗，然后告诉你飞机是在哪里坠毁的，你的墓地又在哪里，你会有阵亡将士的感觉。

电脑上的画面，层次细腻图像稳定，其质量不是电视机所能比拟的。新的游戏层出不穷，令人目不暇接。电脑游戏会唱歌还会讲话，比在电视机上玩得过瘾。那个开飞机的游戏居然有四十页的说明，培训一个真正的飞行员也不过如此了。电脑时代的真理是：假如你想害谁，只要拷个游戏给他说行了，他一定立即恢复了童年的天真。只是千万注意了，国外有"电脑寡妇"的说法，你要是胆敢还上他家做客，他的因电脑而守寡的夫人很可能把你宰了。

* * * * * * * * * * * * * * *

陈村，男，1954 年生于上海，著有小说集《走过大渡河》、《少男少女一共七个》、《蓝旗》、《屋顶上的脚步》，短文集《今夜孤独》、《生活风景》等。近十年就职于上海作协。

——摘自《大家》

以这样的方式来决定电影的结果，你认为这个观念如何？

卢卡斯：我认为人们只要想有一种互动式的经验，他们会想要玩互动式的游戏。我们已经制作了一个 CD—ROM 游戏《绝地大反攻》，它有如让你置身于电影中的效果，不论何时玩者只要按下发射钮或是向左转就可以改变飞机的动作，这些动作的变化完全视当时玩者所下的指令而定。

如果你想要见到未来，"绝地大反攻"就是未来，这些游戏将会变得更加清晰，操作会更加精巧而且有更高品质的解析度，更好的影像，更好的人物对话以及永无止境的移动显示能力。

记者：游戏市场是一个有限的事业吗？

卢卡斯：一点也不，"绝地大反攻"已经买出了四十万套，在这之前，我们所买的任何一套 CD—ROM 游戏只要超过五万套就算是强势的产品了。在欧洲的销售量甚至还超过了本地。更重要的是，我们在游戏人数的吸收上创下了一个里程碑。

记者：你们在"侏罗纪公园"电影中运用光影魔术所制作的电脑合成恐龙，在观众的心中留下了深深的震撼，当你第一次见到这些恐龙时，有什么样的反应？

卢卡斯：当我们把它搬上银幕时，我不禁热泪满眶，这仿佛是历史性的一刻，就像是电灯泡和电话的发明一样，一个主要的缺口已经弥补起来，除了真实你看不到其它的东西，可能在二十年后、五十年后，它看起来会变得很粗糙。

我认为我们已经到达了一个新的水平，这就是我们创造了真实，这也是我们一直试着去努力的方向。

李欣摘编自台湾《电脑玩家》

“超级任天堂”呼声日涨 名流“小天才”兼容机上市

提起“任天堂”或红白机，从十来岁的男孩到三十几岁的壮汉几乎没有不知道的。他们通过操纵手柄，魔术般地控制银屏上的精灵，进而感受到高新技术的魅力，憧憬新奇的未来。但说到“超级任天堂”，除部分发烧友在自享其乐外，大多数人尚未一睹其风彩，甚至不知为何物。

其实，我们刚刚在红白机里“采蘑菇”、“挖金子”的时候，日本任天堂(NINTENDO)公司就着手研制并在90年底推出了新型的16位游戏机——超级任天堂(超任)SUPER FAMILY COMPUTER(SFC)。超任的推出，满足了数以千万计的FC用户更新换代的愿望，大大巩固了电子游戏作为新兴战略文化产业的重要地位。

但是，令任天堂老板们气恼的是，另一家电子游戏机公司SEGA(世嘉)，不客气地抢了16位机头彩，使SFC的面市暗然失色。尽管有FC机用户的广泛期待，迅速成长的16位机市场确实被世嘉瓜分了相当数量，特别是在欧美市场，几乎占到六成。毫无疑问，在16位机的市场上，SEGA和NINTENDEO两家公司分庭抗礼平分秋色。

硬件的迟到迫使SFC软件上领先。熟悉家庭市场的任天堂公司，除适当移植街机节目外，还大力开发了各类软件，特别是RPG、SLG等大型游戏，进而充分发挥主机的语音功能，使节目总数超过1000，其中象《天舞·三国志》、《大航海时代》、《街头霸王Ⅱ》、《恶狼传说》等一批游戏受到了广泛的赞誉。

由于超任机的价格居高不下，诱发了专用磁盘机的生产。一台超任主机加一台磁盘机，除能运行游戏程序外，还可以使用标准电脑3寸软盘，对超任的节目进行复制(COPY)。这种形式灵活方便，经济实惠，一度风行港台，也成为当前大陆超任玩家的主要装备形式。

就我国市场而言，超任的发展受到三条局限：1. 价格过高。一台美国版的主机约900元(日本版的约1100元)，电视制式转换器约200元，磁盘机约1800元，三项共计约3000元。2. 连接麻烦。3. 软件虽然量大，但多以磁盘形式传播，硬卡较少。因此，不少热衷于超任的玩家“不得不”转向世嘉，超任一时成为少数人的玩物，成为其拥戴者可望不可及的“圣物”。

然而今年情况有了转机。

大家还会记得在8位机刚刚开始流行的日子里，有一种名为“小天才”的机器赢得过相当用户的青睐。

早在二年前，“小天才”集团已掌握了16位任天堂游戏机的技术，已预测到16位电视游戏机将会很快在国内形成新热潮，并有将技术及产品引进国内的设想。当时16位游戏机的成本十分昂贵，每台需一千多元港币，因而迟迟没有推出。现在由于成本下降，预计零售价一台只需几百元人民币，相对数年前的物价，实在等同当年8位机的价格，所以该公司决定在今年年底隆重推出最新一代名流“小天才”超级任天堂系列兼容电视游戏机(见本期封面)。

“小天才”16位超任兼容机可以运行超任的各种游戏软件；直接输出PAL制电视信号，因而连接十分方便；8位机只能做到2D(平面图像)的效果，游戏软件的最高容量亦受到电路设计限制。而16位游戏机能够在普通电视机上做出具有3D立体特征的图像，如“孖宝赛车”、“F19”及“魂斗罗”等游戏，还有四人游戏等功能，进一步还可以外加光碟配合游戏机使用，令图像和音响效果更加逼真、刺激，还可以接驳专用磁碟机。磁碟机除了价格较便宜外，软件方面更可为消费者节省不少金钱，磁碟机还有许多独有功能，如：无限复活、随时储存等。

因16位游戏机无论画面或音响效果都高度逼真，有如置身于游戏之中，加上快速的游戏节奏，视听娱乐兼具，世界各地玩家达到为其疯狂的程度。

可以肯定，我国电子游戏市场多机种共存、多代机共存的格局已经形成，并将持续相当的时间。在这里，我们给超任玩友报个喜信，祝大家玩得痛快！

白河

小资料：

“小天才”集团公司

“小天才”集团在1988年亦研制出性能功能与8位任天堂相同的硬件，引进国内，交给其合资企业—佛山兴阳电子有限公司生产出8位任天堂系列兼容机，并以“小天才”命名，作为在中国的注册商标。“小天才”凭其优良的品质、新颖的设计、合理的价格和忠诚的服务，风靡整个中国游戏机市场，销售数量不断上升，“小天才”亦成为老少皆知的名牌。

后来，一些不法厂商，生产大量劣质冒牌“小天才”8位游戏机，剥夺了“小天才”集团和消费者的利益。但在有关部门及广大消费者的大力合作之下，于1991年成功检控了几家生产冒牌“小天才”游戏机之厂商，并使他们得到应有的惩罚。

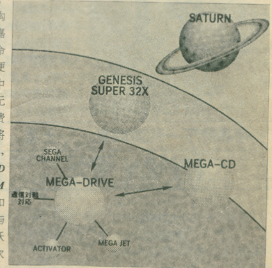
今天，为配合“小天才”16位超任的兼容机的推出，小天才集团位于成都的电脑中心，正紧锣密鼓筹划，以国外最尖端技术及设备配上中国人最熟悉的历史人物、故事，编制中国自己的游戏，例如《水浒传》等，寓教育于娱乐。最近，该中心在国内推出的同类内容8位的游戏片《西天取经》受到国内外的热烈欢迎，发行了十二万片。



Welecone to the next level
世嘉的新战略、新口号

目前，在家用游戏机由16位向32位以上的进化过程中，随着日本的家电军团杀人这个市场，电子游戏业原有的——世嘉与任天堂两强相争的局面已被打破，电子游戏的竞争已经进入了群雄逐鹿的战国时代。如松下的多媒体游戏机“*R·E·A·L*”已在美日市场先声夺人。受*IBM*的委托，雅达利的“美州虎”也跃出丛林；任天堂则与硅图像公司(*SGI*)联手出击……。针对这种形势，世嘉的硬体大师们也相应的制造了一系列产品，力图后来居上。

预计在今年下半年，随着“*GENESIS SUPER* 32*X*”、“*SATURN*”相继推向市场，世嘉这家素有游戏机王之美称的大型娱乐公司在家用游戏机领域所推出的系列化商品可以构成一个家族。面对自己的这套具有广泛适应性的产品结构，世嘉在国内外的宣传攻势上也相应地提出了一句来者不拒的口号——“欢迎进人下一代”。



将世嘉产品构成一幅星系图，世嘉将下一代游戏机命名为土星的意义便会一目了然。从图中来看，16位的*MD*无论是对普通的消费者还是游戏迷，仍将是娱乐市场的主体，以此为核心，在*MD*搭载的*CD—ROM*(*MEGA—CD*)和“32*X*”使*MD*与*SATURN*之间的跃变形成了一个层次丰富的平缓过渡区。

世嘉 *MD* 超级 32*X*

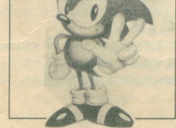
五代机如何泰然处之

在多媒体时代，世嘉的下一代游戏机——*SATURN*即将面市，而作为16位机的先驱者——*MD*(国人称之为世嘉五代)机已历经五载春秋，它将如何确立自己的位置？这不仅是消费者普遍关注的问题，世嘉公司本身也要加以认真对待。

将16位提升为32位的“32*X*”

今年秋季，世嘉宣称，它将推出一种可把16位机的性能发挥至32位机水准的强化装置，暂定名为“*GENESIS SUPRE* 32*X*”(以下简称为32*X*)。

由于“32*X*”的出现，世嘉在家用电视游戏机的产品结构上体现了即顾及现实市场又前瞻未来前景的弹性化策略。如果“32*X*”确实能被消费者接受的



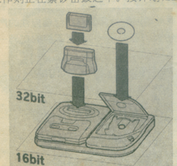
话，世嘉不单可以大大减缓 *MD* 型机退出游戏舞台的进程，它还将担负起下一代游戏机市场争霸战的准前卫力量。

“32*X*”是什么东西？

“32*X*”所采用的 *CPU* 与“*SATURN*”的主体 *CPU* 是完全相同的，即内部设置了一块 32 位的 *RISC* 芯片——*SH*2。

“32*X*”与 *MD* 的接驳是一种积木式的组合，即将“32*X*”插在“*MD*2”的后座上，这样“*MD*2”＋“32*X*”就构成了 32 位游戏机。

目前，对应于“32*X*”的游戏作品还未作报道，但开发工作则正在紧锣密鼓之中。按计划，*SEGA* 将会在一年之内推出 60 本对应于“32*X*”的软件。



“32*X*”的价格在 14800 日元以下。世嘉希望“32*X*”在头一年度的销售量为 250 万台。

世嘉的下一代游戏机——土星

SATURN 登场！

在五月末，日本传媒公开了“土星”(*SATURN*)的照片。“土星”的长×宽约为 25×25*CM*²。这与 3*DO* 的 *R*·*E*·*A*·*L* 在尺寸上大体相似。而 *CD*—*ROM* 的盒盖为弹起式，而不是大家习惯见到的那种平移式。在“土星”的后半部设有一个游戏卡的标准插座(*SATURN* 版)。“土星”的表面呈银灰色，这与原来的“黑色系列”迥异。

今年 3 月 20 日，日本东京电视台播放了“土星”的影像处理能力。节目中主要放映了《海豚的故事》的土星版本。如海豚在海水里平滑流畅地游动和体表的质感都充分显示了“土星”的 *CG* 表现能力，确实令人叹为观止。

★世嘉的盟友

日立		先锋
AT&*T*	世嘉	*JVC*
时代—沃纳		雅马哈

①日立将为世嘉的“土星”提供核心芯片——*SH*2。

②先锋推出的 *CD*—*ROM* 游戏机是一种大尺寸光盘机，世嘉和 *NEC HE* 公司加盟其中。

③*JVC* 在得到世嘉公司许可后，曾推出过卡、盘一体化的高档豪华型游戏机。

④雅马哈为“土星”增添音响表现力。

⑤世嘉与时代沃纳和电交流公司共组风险企业——*Info Highwey*，决定在美国的有线电视网络中开设世嘉游戏频道。

⑥世嘉与 *AT*&*T* 共同开展一种称之为 *Edge*16 的新机芯，它可使美国客户用“*GENESIS*”(*MD* 型在美国的正式商标)接驳电话线与异地朋友同玩游戏。

★世嘉精英录

■中山集雄，现任社长。其它资讯不详。

■交昭一郎，毕业于东大工学院。现年 53 岁。1963 年供职于本田技三研所。1974 年跃升为董事。1979 年又升至本田技研工业董事的要职。1984 年调任美国本田公司，位及社长。1990 年成为日本本田总公司副社长之一。1992 年，他以健康为由提出辞呈。1993 年 5 月欣然加盟到世嘉公司，就任副社长一职。

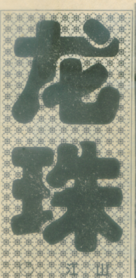
■藤本敬三，现年 53 岁。1965 年从日本关西大学法学院毕业后便进入大荣企业工作，是大荣的元老之一。1988 年任大荣金融公司社长。1991 年又位及大荣企业董事。藤本因掌握大荣集团的财务，故有“大荣的财神爷”的雅号相随。1993 年 4 月，大荣的元老纷纷卸职，藤本也在其中。挥别大荣，藤本先生以其丰富的财经背景投入到世嘉的怀抱，现任副社长。

■本下宏一，原住友银行董事之一。被世嘉以重金挖过来，现任世嘉副社长。

■驹井德造，原是任天堂董事之一。1982 年世嘉将此人挖过来，委以常务董事之职。

■汤姆斯，1990 年就任美国世嘉公司(*SEGA OF AMERICA*)社长。汤姆斯原是马提路公司的社长，以生产芭比娃娃而声名运播。此职前任为利浦津，曾是日本雅达利公司的社长。







制作公司:BANDA(百代)		模式:2 PLAYERS(两人玩)
容量 16M	形式 ACT	面市期 1994

《七龙珠》(《DRGON BALL》)是以日本著名漫画家鸟山明为首的创作班子制作的长篇漫画。十年来,这部作品以其性格鲜明的人物、高潮迭起的情节、不断改进的画风以及精采无比、令人拍案叫绝的打斗场面使广大青少年如醉如痴,因而誉为"影响一代人的不朽名作。"

1994 年 4 月,日本著名的百代(BANDA)公司、东映公司和集英社联手合作,在世嘉机上全力推出《DRAGON BALL Z 武勇烈传》游戏卡。

在《武勇烈传》中,共有十一位大家非常熟悉的龙珠战士,他们是:孙悟空、孙悟饭、短笛、特兰克斯、贝吉塔、小林、人造人18号、弗利萨、沙鲁、基纽队长和利库姆。此游戏的特点之一是战斗时能量数值分为上、下两行。上行为"血"(LIFE),下行为"气"(POWER)。被对手击中会损"血","血"耗尽则被判失败,发出气功波一类的功夫会费"气","气"不足则在一段时间内无法行动。能量值下面是一张简图,可以了解敌对双方所处的位置。

在初始设定中可以选择游戏难度、接关次数等项。还可随意设定按键的功能,一般是 A—拳,B—腿,C—舞空术。在每位战士的招术使用方法的菜单上,可以看到,每人均有九种招术。可实际上,龙珠战士们有很多凌厉无比的必杀技都未在"招术菜单"上标明。为了让广大《龙珠》发烧友们更深入地玩好这个游戏,笔者将由浅入深地逐一向大家介绍龙珠战士的武功真髓!

招式基本功(操作方法均以主操纵器方向为准)

1. 瞬间移动　悟空父子和沙鲁的保留节目,可从远处在 0.5 秒内飞速接近敌手或从其一侧转到另一侧,是攻防一体的招术。

操作方法:→←→、B

2. 铲腿　所有战士均会使用,无论何时何地都能方便地发动攻击,连续使用效果更佳。

操作方法:→、↓、B

3. 聚气　A、B 键同时按住不放可迅速使"气"增加。当发出气功波而导致气息不足无法行动时,A、B 键同按并反复按动十字键的上、下,可快速回复。

4. 被敌手抛出后的应招　马上向相反方向连按方向键即可回到原地,遗憾的是无法防住对方守株待兔的铲腿。



龙珠战士的必杀技

孙悟空



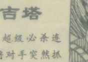
①超级必杀连招 与敌人近战时猛然间飞起一脚将对手踢起，随即空中倒钩使其重重摔倒在地，对方还未清醒过来，又被悟空一个肘槌击飞了……三招一式，一气呵成，这就是《武勇烈传》中精采的爆烈连招！

操作方法：紧靠对手→↘↓↙←→、B

②空中下落霹雳腿：跳跃时脚上带着一团火光飞快地踹向对手，令敌人防不胜防。用同样操作特兰克斯也会此招，而短笛和悟饭使的是"舞空腿"，18号则使出一个三段攻击的连招。

操作方法、离敌人较近跳跃时→、↓、B

贝吉塔

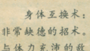


超级必杀连招：将对手突然抓住打翻在地，并暴风骤雨般发出能量弹，使敌人既无招架之功，也无还手之力。

操作方法：紧靠敌手→↘↓↙←→、B



人造人18号



①防护罩 由于人造人18号体内有"永久能量炉"，因此使用此技时"气"消耗得极少。掌握了这一招，敌手最厉害的气功波对她来说也只是微风拂面。

操作方法：屏幕分为上下两层时，敌人在下层发出气功波，屏幕会上移到己方所处的上层，在屏幕锁定在上层的一瞬间按动←→、A。

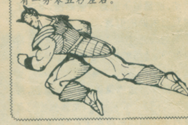
②必杀技：向对手猛踢一脚，对方踉跄后退时再以一脚一肘加以重击。此招直译日文为"18号之喋战术"。

操作方法：靠近对手→←↙↓↘→←、B

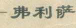
基纽



身体互换术：非常缺德的招术。与体力充沛的敌手作战，而自己"血"所剩无几时才可使用。只见基纽双臂张开，大喊一声"欧比CHANGE"！并从口中呼出一道粉白色光波，屏幕一片雪白……换身便成功了。但换身后无法使用任何气功波，且换身时间只有一分零五秒左右。



弗利萨



①"心理凯乃西斯"粉碎炮：在那美克星上残忍地杀死小林的这招在游戏中当然不会删去。

操作方法：离敌人较近时→↘↓↙←→、B

②"拉依尔"特技：突飞一脚将敌手踢到空中，又用尾巴将其抽下来，再一个头对方击飞。

操作方法：紧靠对方→←↘↓↙→←、B







利库姆

"戴斯得里夫"冲击：将对手远远抛向空中，然后一个空截将其狠狠摔到地面。

操作方法：靠紧对方←→↘↓↙←→、B





沙鲁

必杀技"针刺"：与敌人近战时，将全部力量聚于指尖，从指尖发出连续的能量来，使对方减血极多。

操作方法：接近敌人←↙↓↘→←、B



其他秘技：

1. 简单复位法　无论何时，A、B、C键与开始键同按，均可回到"SEGA"题图上。

2. 实现1.2倍速度　在"SEGA"商标的题图上，按住主控制器的A、B键不放，按动开始键进入背景昏暗的主菜单画面即可。进入战斗后你将发现人物的动作更加流畅，而且战士们的体力也出现了微妙的差别。

3. 人物有趣的习惯动作　两人对战时，若体力还剩一半左右，不按任何键，过一会儿就能看到龙珠战士们那有趣的习惯动作。如小林很不检点地向敌手撅起屁股还拍了几下；悟饭用受伤的右手擦去额头的汗水；弗利萨则不耐烦地抱起双臂，动动自己的蜥蜴尾巴……。

此游戏的最大特点、亦即其魅力所在，就是那些花式繁多、惊险刺激的必杀技——无论是基纽的身体互换术，还是沙鲁的"针刺"；无论是贝吉塔"最后的闪光焰"，还是弗利萨的"心理凯乃西斯"攻击，全都忠实于原著。这定会使《龙珠》发烧友们欣喜若狂、血脉贲张！更令人激动的是，无论对手使出多么强的气功波，己方也能根据形势或防守、或躲避、或将其弹飞、或反击回去(当然是在刻苦磨练之后才能做到)，这无疑又把对战的激烈程度提高了一大截。

来吧，朋友！让我们一同步入充满魅力的《龙珠》世界，与身怀绝技的龙珠战士们痛痛快快地战斗吧！

本刊启示

凡本刊订户未收到杂志的，请速来信联系，或更换较为可靠的收件地址，以保证如期见到刊物。

另外，95年本刊改为月刊，可在当地邮局办理订阅，请读者互相转告。邮发代号82—622。定阅不便的，仍可汇款到本刊邮购。

世嘉小教授



光明力量Ⅱ

古代封印

（上）

出版公司:SEGA・SONIC		类别:S・RPG
容量:16M	模式:1 PLAYER	面市期:1994

广为称道的"光明与黑暗"系列作品第四弹,《光明力量・神的遗产》二代

◯刘管乐

自从《光明力量・神的遗产》出现在世嘉RPG作品阵营以来,广大受好者一直盼望能够玩到它的续集。《光明力量》游戏把RPG和SLG这两种节目类型融合在一起,获得了极大的成功。今次所要介绍给大家的就是更加优秀的前作二代——《光明力量Ⅱ・古代封印》。



序・古老的传说

在帕尔米凯亚大陆西部有一个岛,叫格兰斯岛。这个岛上有两个和睦相处的国家——格兰希尔和卡拉姆。

格兰斯岛上流传着这样一个传说:一千年前,这里是恶魔族居住的地方。恶魔族的三个头领——黑暗魔道士鲁希弗、智将达克苏尔和恶魔王中王赛昂为了争夺统治权,曾在岛上展开激战。经过几天几夜的殊死搏斗,鲁西弗杀死了达克苏尔,又用具有强大魔力的宝石把赛昂填压在一座古塔下面。鲁西弗也因伤势过重而身亡。

岛上的人们都相信古塔中藏有两颗神秘的宝石——象征恶魔的黑暗宝石和象征勇士的光明宝石,就是它们封印着恶魔王中王赛昂。但是从来也没有人敢去接近那座古塔。

有一天,劫富济贫的义偷基波来到了石塔中。他不相信那可怕的传说,而只对宝石感兴趣。基波搜索了许久,最终真的偷到了两颗宝石!

可是,由于没有了宝石,恶魔的封印也就解除了。格兰斯岛上空乌云密布,古塔遭受雷击,刹那间狂风大作。人们还不知道,魔族的阴影已悄然笼罩了格兰希尔城。

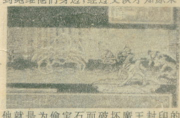
故事的展开・魔族复活

出生在格兰希尔国的少年剑士鲍维(本游戏的主人公)照惯例离家去学校上课。贤者阿斯杜拉尔(老师)正讲课间,一名士兵跑来说王宫出了事,贤者便急匆匆地和士兵一起走了。鲍维出于好奇,同学友——女僧侣萨拉、人马骑士豪伊商量一起去王宫看个究竟。到了王宫,大臣告诉鲍维国王正在生病,且后山的塔里有妖怪出没。国王的寝室里,公主伊利丝正焦急地守在父亲身边。鲍维又来到古塔寻找老师,一进入古塔就看到老师被一群火焰妖魔围住。鲍维和两个伙伴急忙冲上去同妖魔们战斗,并将其一一消灭。最后一个妖魔逃进了王宫,附在国王身上,贤者使出魔法击退火焰妖,救下国王。鲍维预感到将有灾难降临,于是带着萨拉和豪伊前去城外西北效村庄中请教能观测未来的长老。出城之前又结识了新伙伴斧兵加加,他也愿和鲍维一同前往出



了城便有一些魔物袭击过来，鲍维和三个伙伴一同很快消灭了它们。来到村庄，碰上长老的学生——少魔法师卡京。他带鲍维去村北长老家，途中遇到几只魔怪。击退魔怪后进入长老家中，发现长老已被卡拉姆王国的士兵杀死。悲愤交加的卡京为了给老师报仇加入鲍维一行，同去征讨卡拉姆人（卡京的战斗特色是擅长火焰魔法）。

从长老的家出来，少年们发现卡拉姆国的士兵早已在屋外的空场上等候多时。鲍维等人无所畏惧地上前拼杀，却因敌不过卡拉姆士兵卫队长雷蒙而遭俘虏，被关进卡拉姆国的地牢。不甘心失败的鲍维向隔壁的人求助。一位"牢友"——鼠人撬开牢门来到鲍维他们身边，经过交谈才知原来



他就是为偷宝石而破坏魔王封印的盗贼基波。为了立功赎罪，鼠人决定帮大家逃离地牢，并加入鲍维一行。基波的挖洞手段非常高明，越狱成功了。顺着城中的通道，年轻人们来到了宫殿后面，突然听到卡拉姆国王正在召集士兵并下令攻打格兰希尔国。鲍维连忙率领同伴冲了上去，在打倒几个魔法师和黑暗战士后，火速返回格兰希尔。当他们赶到时，国家已被践踏，满目悲凉。在城东南的小屋里，鲍维收留了一只名叫凯威的小龟（当然也可由你给它起名字）。古塔的中间有一条特殊通路，沿着此通路少年们进入塔中央大厅，发现伊利丝公主已被卡拉姆人劫持，而卡拉姆国王也露出了狰狞的恶魔嘴脸。经过一场血战，卡拉姆国王手下的弓箭手、半人马骑士以及火焰妖等皆被鲍维一行歼灭。穷凶极恶的卡拉姆王使用魔法欲带公主逃离古塔，鲍维在大家的帮助下奋起直追，但没有成功，眼看着公主被掳走了。在一旁观战的格兰希尔王见女儿遭此厄运，急得昏倒在地。这时突然地动山摇，格兰斯岛发生了大地震。鲍维等人急忙携国王逃出，和格兰希尔的百姓一同登上城东南港口的一条大船。刚刚离开码头，就见格兰希尔城在巨大的轰鸣声中沉入了地底。

新的征途
·帕尔米凯亚大陆

脱离了危险，人们都松了一口



气。大船在海上航行了几日，到达新的地域——帕尔米凯亚大陆。格兰希尔人将在这里重建家园。

几位船员前去陆上砍伐木材，遇到了危险，忙返回船上报告。鲍维马上带领战士们奔赴出事地点，发现成群的怪物，似乎是魔族的成员。在鲍维的长剑、豪伊的矛枪、加加的利斧



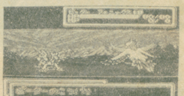
以及基波的战刀、萨拉和卡京的魔杖之下，敌人全部命丧黄泉。战士们在空地东北角看到一个石穴，但被岩石堵住，不能进入。当他们回到大海边时，大船被拆掉，人们已建起一座村庄。

鲍维进村问候国王，见国王还在为失去最爱的女儿——伊利丝公主而伤心不止。这时村子里来了一位奇怪的客人，它自称是"不死鸟培特"，可样子却象一只秃尾巴鸡。鲍维带它去见国王。培特向国王诉说自己是奉了鸟人族之神的命令，来请鲍维一行前去。原来鸟人族之神——巴尔卡尼早已知道有关格兰斯岛上的一切。回想起岛上的事件，鲍维等人不禁深深担忧：魔王赛昂是否真的复活并唤醒了整个魔族？卡拉姆国王的罪恶行径会不会与魔王有关？鲍维决定和培特一同去见巴尔卡尼，把这些事情弄个明白。出村向东南行进，突然又遇到



了更强的敌人——原来这片大陆也被魔族控制了！一场战斗过后，鲍维等人皆受了伤，来到邻近的一个小村落休养。这个村子的人关门闭户，不肯相见；少年们踏入村长的家门时，还被村长赶了出来。可当村里人知道他们是格兰希尔的战士后，便不再戒备了。在这里买过草药、武器，少年们正要离开，一位半人马少女跑来要求加入队伍，这个漂亮的小姑娘名叫玛琪塔，是使用弓箭的能手。

一行人穿过刚才的战场向东迈进，沿途消灭了不少魔族。绕过东边的山脉朝西北方向走，发现一处洞穴，进入后又是一场恶战。敌人一方增加了许多强力的斧兵、魔法师等，使鲍维不敢有丝毫大意。打败敌人从洞的西侧出口出来，就到了名叫艾尔豪尼索的小镇。小镇的东方就是鸟人族的国家了，可在前去的山路上又遭到魔族拦劫。战胜之后鲍维等人终于



到达建在山崖上的鸟人族领地，并拜见了鸟人国王。国王让鲍维立即去位于高山之巅的巴尔卡尼神殿。来找到鸟人之神巴尔卡尼面前，原来它是一只千年巨鹰。巴尔卡尼对使魔王苏醒的地上人感到愤怒，并告诉鲍维要组织光明军团保护被魔族侵扰的百姓。何谓光明军团？就是以正义力量同恶魔的黑暗势力相抗衡的战斗团体，天神安排他们最终平定魔族，拯救人类。巴尔卡尼要鲍维在大陆上继续寻

找新伙伴，并命令培特跟随鲍维一同战斗。

信心倍增的鲍维率众回到艾尔豪尼索镇，发现小镇已被魔族占领，且走访于此的鸟人族王子路达被打昏在地，生命受到威胁。本镇的兽人战士盖尔荷德加入了正义一方，战士们同魔族展开殊死搏斗，消灭邪魔并救下路达，镇子又恢复了平静。鲍维到镇长家探望曾在屋外跌伤的奥德拉(被镇长收养的流浪少年，对自己的身世失去记忆且双目失明)，得知他已回忆起曾在大陆西方的某地居住过。奥德拉想要和鲍维等人一同周游大陆，以解开自己的身世之迷。镇长无奈地答应了，并帮他们准备了船只，出发前鸟人王子路达也成了大家的战友。

全员乘船顺水而下，穿过石穴回到早先曾遇到女人马弓箭手玛琪塔的那个小村庄附近，在村庄的南边发现一处地下殿堂的入口。但据这里的守卫讲其石门只有大陆东方的一位长老才能打开，于是鲍维又带队向东进发。同众多魔怪在大陆最东南方的平原上打过一仗之后，战士们请到了长老，一起回地下神殿入口开启石门。当大家进入神殿时遭到里面的魔族袭击，想不到这里竟有很强的魔龙及黑暗魔法师把守。战士们竭尽全力战斗，终于把魔族全部打倒并于神殿中的宝箱里找到一块刻有咒文的木板。

鲍维一行离开神殿继续乘船南下，在一处水域突然遇到可怕的巨型章鱼。消灭了它就可来到哈桑镇，在这里有位学者罗伊达，他年轻时曾是一名优秀的炮手。罗伊达告诉鲍维在哈桑镇的西方有一座古代殿堂，里面驻守着魔族的雷电将军，要想战胜他只能使用圣者之剑。然而圣者之剑在哪里呢？原来藏在同半人马姑娘玛琪塔相遇的小村庄里。鲍维根据指点立即到那个村子，向一棵大树下的人询问，得知必须在树前使用刻着咒文的木板。于是树下现出一个暗门，里边的宝箱里便是圣者之剑。鲍维拿到剑后返回哈桑镇，同罗伊达一起去往古代殿堂。

号称魔族“四统领”之一的雷电将军是一位身披重甲、武士样貌的钢铁巨人。除掉他身边的魔族后，要由鲍维劈他第一剑，其它战士才能伤到他的身体。雷电将军手中的雷神剑可一次攻击好几位战士，此时已有多人阵亡。愤怒的鲍维挥剑猛劈，终于把这个顽魔送人地狱。战斗过后罗伊达跑来启动了一直被魔族控制的交通工具“螺蟹车”，用它即可在原先不能通过的溶岩河道上行走。去往未知的地域前鲍维回哈桑镇更换武器装备，遇到半人马少年米克，作为骑士他也加入了队伍。鲍维又找到神父使牺牲的战士复活，并接受天神所下达的“转值”命令。经历了战争的考验和生活的风风雨雨，少年们长大成人了，变成了样貌全新的光明战士。鲍维成为有“英雄”称号的勇者；僧侣萨拉成为大僧正；魔法师卡京成为大魔道；半人马们都成为身披铠甲的圣骑士；斧兵加加成为魔战士；鼠人基波成为忍者；兽人盖尔荷德成为魔狼；不死鸟培特变成了美丽的火凤凰；小龟凯威也变为一只巨大的喷火神龟。所有战士转值后攻击能力均增强许多，战斗方式也有所改变。鲍维将率领这支“光明军”征战于帕尔米凯亚大陆之上，夺回被魔族侵占的土地，他们是正义的化身，也是人们的最后希望。

(未完待续)

光明军团成员介绍

(包括前半部十三位登场战士)



①鲍维

本游戏的主人公，格兰希尔国少年。作为贤者阿斯杜拉尔的徒弟，正在努力修行剑士专业。在古塔事件后，背井离乡与其它民族的人物交流联络。

种族：人类
职业：剑士

②萨拉

贤者阿斯杜拉尔的徒弟。是个助人为乐的姐姐型少女，擅长治疗魔法。

种族：精灵
职业：僧侣

③豪伊

贤者阿斯杜拉尔的徒弟。行动敏捷，是半人马中有名的快杰少年。

种族：半人马
职业：骑士

④加加

仍是阿斯杜拉尔的徒弟。是个活泼的年轻人，有时有些浮躁，但身体强壮且武功很高。

种族：矮人
职业：战士

⑤卡京

装作沉着冷静的样子，却尚未脱离孩子气的魔法师。

种族：精灵
职业：魔法师

⑥基波

导致古塔事件发生的当事人。曾因家境贫寒而行窃成为窃富济贫的义偷。

种族：鼠人
职业：义偷

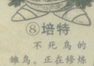
人物介绍

⑦凯威

是个不可思议的家伙。光明军的福神所在!？谜一样的人物。

种族:绿龟

职业:绿龟



⑧培特

不死鸟的雏鸟。正在修炼为巴尔卡尼次世代神,是个好奇心很强的男孩子。

种族:不死鸟

职业:鸟神之子

⑨玛琪塔

热爱大自然,奔走于荒山野岭之中的少女,擅长弓箭技法。

种族:半人马

职业:突击队员



⑩盖尔荷德

全身长有薄薄体毛的兽人族男子。正义感强,乐于从正面抗击敌人。

种族:兽人

职业:护镇卫士

⑪路达

鸟人国王威达的儿子,培特的好友。可运用翅膀在广阔的天空中飞行。

种族:鸟人

职业:鸟人族王子



⑫罗伊达

曾启运古代机械——螺蟹车供光明军使用,是个专门研究古文明的中年学者。

种族:人类

职业:学者



★伊利丝公主

格兰希尔王的女儿,样貌美丽的少女。被苏醒的魔王(附身于卡拉姆国王)劫到了魔界,后为鲍维等所救。

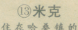


★贤者阿斯杜拉尔

住在格兰希尔国,是主人翁鲍维的老师。作为一位温厚的长者,对年轻人非常抱有希望。

★奥德拉

被艾尔豪尼索镇长收留的流浪少年,双目失明,对自己的身世全无记忆。后遇光明军,与鲍维一行周游大陆。



⑬米克

住在哈桑镇的半人马少年,是个胆小鬼。但加入光明军后充分发挥了他的战斗天赋。

种族:半人马

职业:骑士

★格兰希尔王

格兰希尔国的国君,在古塔事件中失去了最爱的女儿伊利丝公主。后又遇邻国卡拉姆的入侵,身心全都疲劳不堪。



★巴尔卡尼

住在帕尔凯亚大陆南面山上鸟人国中,是伟大的鸟族之神,也是不死鸟亥纳·培特的父亲。曾为鲍维指点迷津。



★克利特

在帕尔米凯亚西大陆上设下结界的魔族元老。他对魔王觉醒深感不安,给进攻魔王的光明军以大力支持。



本刊重要启示

从 1995 年第一期起,本刊改为月刊,通过邮局发行,风格、开本、页码、价格不变,具体订阅办法:

1. 邮局订阅:邮发代号 82—622,1995 年全年定价 33.6 元,今年 11 月上旬以前办理。

2. 本刊邮购:1995 年全年定价 33.60 元,1994 年共四期 11.20 元,邮费免收。邮编:100009,地址:北京旧鼓楼大街西绦胡同 13 号西门,本刊发行部。

3. 直接购买:在部分地区的游戏机专营店、书店、书亭也可买到。

另外为让更大范围的更多朋友与本刊一起迈入新时代,我们印制了一幅用于张贴、悬挂的宣传彩图,欢迎读者来函、来电索取,并特向广大读者发出倡议:

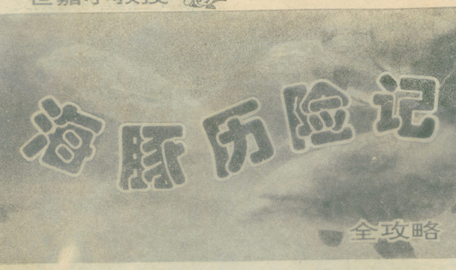
1. 向周围不相识的朋友介绍本刊,约其参加本刊的活动;

2. 向当地的游戏机专营商店介绍本刊,进行相关信息交流;

3. 代理本刊在当地的销售或向当地的报刊书亭介绍本刊;

4. 在适当的场合张贴、悬挂本刊的宣传彩图。

联系电话:01-4049342-1,汉显 BP 机:01—5193188—9898,01—6068888—7723,联系地址同前。



出版:SEGA
类型:ACT
容量:8M
模式 1PLAYER
面市期:1993
畅游在这蓝色的海底世界里吧!漫长的历程在等着你——

○ 文竹

海豚埃科和伙伴们共同住在一处宁静的海湾。一天清晨,随着埃科向水面上的奋力一跃,空中忽然出现一股真空涡流,除埃科之外的所有海豚都被吸走了。为了了解事情的真相,埃科从此开始了冒险之旅。

本游戏共有二十二关,从环境的变化看应分为七个水域。

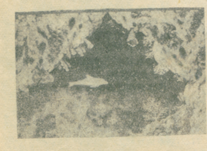
水域1 浅湾洞流

此洞流是浅湾和一个环礁湖之间的唯一通道,而那个环礁湖又紧挨着入海口。为了前去大海,埃科只能先进入洞流。这里包括前三小关。

第一关 深入岩洞中,同一只虎鲸交谈并用身体碰触水晶石,将得到某种神秘的信息,然后出岩洞一直向右。

第二关 获取水晶石中的信息,用红螺破坏阻路的岩石,再向右游至一只巨大的章鱼处,切记要慢慢从它触手旁溜过,不能硬冲。

第三关 当海豚埃科受上升水流的影响不能下到深水中时,要利用落石,跟在落石后面就可下潜。在这一关有其它海豚求助,带它一起走能增加埃科的生命值。



水域2 环礁湖——出海口

从环礁湖到出海口,水下岩洞错综复杂,且时常有鲨鱼等危险的强敌攻击过来。进入深层海域时,要找岩壁和海水的空隙间呼吸,否则潜水时间过长会导致埃科死亡。也可在某些海蚌处发出超声波获取氧气,但千万不要去碰有毒的海蚌。本水域包括第四、五、六小关。

第四关 这是一处较大的环礁湖,鲨鱼横行。水深处的海豚伙伴会和埃科一起走,在左边的岩洞中有刺藻,要用超声波推动它破坏阻住入口的落石(出来后注意尽快浮上水面呼吸)。

第五关 已到达浅海,推动岩石潜入深处,在底层的岩洞中找到水晶石。

第六关 可怕的水域。这里除了鲨鱼没有其它水族,极易使埃科死去。无论是从海面上飞跃还是在水底潜行,都一定要让海豚一直向右,以最快的速度(最好用冲击法)疾驰。经过相当长的一段路程才能脱离这个"危险区"。

水域3 冰海

比起以前的海域这里处处是陷阱。不仅鲨鱼很多,而且会有动作极敏捷的海螃蟹不时袭击过来。必须寻找水面冰层的缺口以呼吸氧气。这里包括第七、八、九小关。

第七关 鲨鱼多得令人吃惊,应尽快使海豚找到含有信息的水晶石。遇到海螃蟹要努力摆脱它的纠缠,不可恋战。

第八关 有"硬海"之称的这一关,最危险的东西莫过于那些乱漂荡的冰块。一旦海豚被夹在两个冰块之间便会一命呜呼。可要过关还必须从冰块中穿行以找到水晶石,这样便需要玩者有很敏捷的反应能力才行。

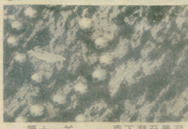


第九关 极寒海域。先去左边水洼找寻水晶石(要让海豚跃出水面在冰层上滑行),返回时跃过出口向右到新的冰层断裂处进入。打开阻路的水晶石,就能同一条硕大无朋的蓝鲸会面。和它交谈后右行可出关。

水域4 珊瑚海

同最初出发时的水域很相似,而且更加美丽。但是敌人相当多,刺球鱼、鳐、鲨鱼,都会给埃科带来意想不到的伤害。由于是深海,海豚要经常到一些岩缝中换气以便下潜。本水域括第十、十一小关。

第十关　又出现了巨型章鱼。在溜过它之前须得到水晶石中的信息。



第十一关　一直下落至最深处，换气前应先消灭附近的红蟹。岩洞中海豚将和神秘的链形球体相遇。它要埃科通过亚特兰斯遗址中的时空隧道返回五千万年前的侏罗纪古海帮它找回"失落的身体"。

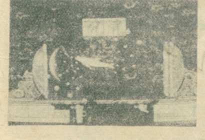
水域 5　亚特兰斯水上遗址

埃科在球体 ASTERITE 指点下来到了传说中古代亚特兰斯人建筑物的遗址。敌人并不是太多，但充满了其它危机，如缺氧、上升水流等。这一水域流程较长，包括第十二、十三、十四、十五小关。

第十二关　从水下建筑的左边入口处推方砖以克服暗流，同时要用冲击法弄断拦路的铁链。

第十三关　此处有一座"亚特兰斯人的信息库"，要让海豚穿行于大量水晶石之间以寻觅有用的信息。由此可知水晶石是古代亚特兰斯人的信息存储器，如同人类的书本。进入前推最左边的砖石一直到铁链处，最好先向雕像发放超声波以变成无敌状态。

第十四关　难点是如何越过一道既宽且高的石墙。以海豚的"加速跑"方法试试看吧，刚一接触水面立即高跳，埃科会跃到惊人的高度。



第十五关　被称为"永恒之城"的亚特兰斯遗址中心建筑。先要使埃科接连飞跃几座水池，一座比一座高且有水母干扰。有时跳跃失误还会落回原来的地方，难度很大，全凭玩者手上功夫。接下来应尽快找到城内隐藏着的时空转换机，在其中间位置向左或右面的机器发射超声波，就可穿越时空到五千万年前。

水域 6　侏罗纪古海

远古的景色，充盈着不可思议的气息，令人暇思。然而这里的敌人也是最强的，速度极快且凶残无比。巨大的总鳍鱼、海马、成群的古代水母以及纠缠不休的三叶虫都是不可轻视的角色，稍不留神就会使海豚丧命。这里包括第十六、十七、十八、十九小关。

第十六关　侏罗纪海滨池塘。跳到左边的水池，同水晶石相接触，再向水面发超声波。这样就会召来翼龙，带埃科到其它地方。



第十七关　危险的原始海浅海地带，不友好的水族迎面游来。假如被三叶虫跟上，就一定要杀死它，否则它会穷追不舍地缠住海豚。在此处要先到左边的岩洞中取得水晶石的信息，再返回右边开启通路。

第十八关　湾岸环形古海。这个海域被岩壁分割成好几部分，最左边有暗流阻挡不能下潜。而右边的一处岩洞又有大海马把守，对付它的最好手段是连续使用冲击法。

第十九关　神秘的黑暗海域。岩洞遍布，如同迷宫。在其最深处隐藏着球体 ASTE RITE 的部分身体。它已全无思维，要让海豚游向它的右边空间，以冲击法使之苏醒。

海域 7　异次元空间

唤醒 ASTE RITE 的身体后便会在其帮助下回到亚特兰斯遗址"永恒之城"。由于得到了 ASTE RITE 的"变异呼吸装置"，埃科成为一条不用呼吸也可生存的超能海豚。从永恒之城的时空隧道就可回到埃科的故乡——亚热带海了。原来把海豚们带走的涡流正是由亚特兰斯人制造的异次元空间所产生的，埃科决心立即前往那个未知的领域。本水域包括第二十、二十一、二十二关。



第二十关　返回"永恒之城"，不要再去连跳水池，而应先和右边的雕像交谈，右下面壁上即会出现狭小的入口，直通时空转换机。由此就可回到海豚最早的出发地，然后再一次跃上空中……

第二十一关　恐怖怪异的通往异次元空间的隧道，一直向上，要冲破一切阻碍埃科前进的路障(此时埃科的超声波已变为武器)。

第二十二关　终于到达建在异次元空间的亚特兰斯水中机械城，这里布满了守护机械城的变种怪物。在杂乱的钢铁结构架中穿梭，慢一步就会粉身碎骨。在城中心等待埃科的是一只巨大的水怪，海豚要以其灵活的身躯和顽强的毅力，与敌人作最终的决战。

《海豚历险记》1～22 关选密码

①GPNAINCF	⑫SJGUNFBU
②ZXSPSQBM	⑬BSAYNFBK
③RXGEINCV	⑭SUQPNFBK
④UDYELFBQ	⑮VBWAOFBM
⑤OUIMLFBT	⑯MSNERCBP
⑥PUOXLFBL	⑰IAIIRCBS
⑦JHSMOFBO	⑱ROBMUNLK
⑧VVZIOFBR	⑲JYUPUNLI
⑨GVHFOFBH	⑳ZPMIGPLO
⑩ICTILFBC	㉑FHUEKMLR
⑪VOHQLFBX	㉒POPKAAIK

★街头霸王Ⅱ



CAPCOM	ACT
24M	2人同时

■在全球游戏界掀起格斗节目热潮的《街头霸王Ⅱ》已于不久前在世嘉五代系列作品中登场。由于运用了24M容量,无论是画面效果还是操作性能都与街机版本相差无几。武功招式多样,动作流畅连贯。可从十二名斗士中选择主角进行对战,其中仍以隆(RUN)、肯(KEN)和春丽(CHUNLI)为最热门人物。这个家用版本称为"DUSH"版,比起普通街机十二人版本每位斗士多出一项绝技,如春丽的气功波、隆和肯的高空旋风腿、相扑手本田的扑坐等。此节目包含两种模式,即普通十二人街霸和加强版街霸。前面所说的绝招只有在加强版街霸中才可使出,就战斗速度而言普通模式要比加强版模式较慢。街霸Ⅱ的制作厂商——CAPCOM已于近期推出了最新版本的十六人街霸《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》,并移植给世嘉五代。该游戏使用极限容量40M,被称为超级街霸。

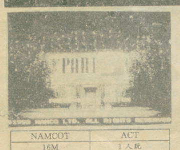
★格斗三人组Ⅲ



SEGA	ACT
24M	2人同时

■这是世嘉五代动作游戏代表作BARE KNUCKLE(格斗三人组,又称赤手空拳)的第三部,从内容、操作系统到容量都被强化很多。故事方面延续了前集的情节,又是一次正义与邪恶、以暴力进攻暴力的战斗。游戏的主人公有四位,即青年格斗家埃格,女警探波利,黑人少年萨姆和机械人艾沙安。今次游戏的动作自由度较高,每个主角都有自己独特的武功。在打击敌人、获得一定的积分后,这四位战士皆可于绝技方面发生变化,以更强的手段歼敌。战斗途中捡到或夺取战刀、木棒、匕首等武器,配合每个战士的绝技可发出威力很大的必杀招,动作优美潇洒,令人耳目一新。在游戏过程中使用某种秘技的话还能在降伏第一关的中头目(船长)、大头目(忍者)和第二关的袋鼠后把它们变成自己人,共同作战,大大增加了游戏的趣味性。

★鬼屋Ⅲ



NAMCOT	ACT
16M	1人玩

■NAMCOT公司在这个颇具恐怖色彩的节目上已发展到第三部。以打斗形式为主、充满令人惊恐的情节是这个游戏的特色。当然,敌人全部都是僵尸、妖怪、鬼魂之类。同一、二代作品相比较,这个游戏更加着重神秘感和自由度。主角可以上下左右随意走动,游戏中还可按暂停键查看地图。故事里男主人公RICK的家——蓝湖别墅遭到恶魔的入侵,其妻子和儿子的生命安全受到威胁。由于邪神将于某月十三日(星期五)夜里降临在RICK家的楼台上,这一天便是鬼怪们复活的日子。当RICK戴着具有魔力的面具赶到别墅时,悲剧已经发生,蓝湖别墅变成了人间地狱。悲愤的RICK握紧铁拳,决心铲除妖魔,阻止邪神的恶行。战斗的场景共分为六个版面,每关的地点随着楼层的不同而变化,每层之中有许多房间,错宗复杂,形如迷宫,而每关之后可留下破关密码。

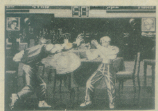
★机械战警Ⅳ



	STG
16M	1人玩

■这个游戏的英文译名为"ROBOCOP VS TERMINATOR",即机械战警对终结者的意思。把这两部深受欢迎的科幻片中的主人公结合在一个游戏里,或许能更多地吸引爱好者吧。以来自未来的敌人——终结者为首领的机械军团向现代人类城市伸出了罪恶之手。它们烧杀抢掠,劫持人质,并以此要挟政府。人们把全部希望都寄托在机械战警身上。为了拯救无辜的人,机械战警莫菲再次踏上征途。游戏中有多种武器供战警使用,亦有补充体力的道具于各处出现。游戏者可根据地形、敌人的分布情况来选择适用的枪械,比如说在敌手较多的情况下应使用霰弹枪,而在敌人很强大时最好以破甲弹或镭射枪攻击。终结者将会出现在每关的重要地段,你要操纵着机械战警与之展开殊死搏斗。在枪林弹雨中,胜利一定属于勇敢的莫菲。

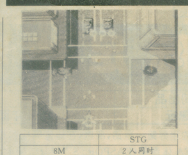
★龙虎之拳



SNK	ACT
16M	2人同时

■随着"STREET FIGHTER Ⅱ"热潮的掀起，对打类型的游戏节目纷纷出现，《龙虎之拳》就是其一。在丰富多彩的武功招式基础上加入"斗气"概念，是这个游戏的特色。单人玩时须从两位主角中选择其一；在每隔几场较量之后，进入奖分版，还可学到"超必杀技"。如两人对战，则可从十位斗士中选人，一决胜负。

★空　　牙



	STG
8M	2人同时

■属移植街机的射击游戏，完全忠于原作。战斗画面呈纵版俯视角度(2D)展开，两架最新型战斗机共负撼卫和平使命，向罪恶的空中帝国进发，去摧毁作为其主力的核弹部队及机械城要塞。整个游戏共分九关，你要驾驶着战斗机，同敌人作战并于途中不断增强自身战斗装备以确保任务顺利完成。

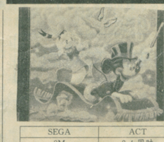
★火箭骑士



KONAMI	ACT
8M	1人玩

■有趣的卡通风格游戏。主角是一只身着铠甲的小老鼠，在骑士时代的背景下同邪恶的猪魔王及其喽罗作战。主角的背后装有火箭助推器，可作短距离的飞行并用手中利剑冲撞敌人。此游戏的版面较多，画面十分美丽，整体感觉惊险流畅。尤其是对于每关敌军头目的刻划非常有趣，无论是造型还是动作都滑稽可笑。

★米老鼠和唐老鸭



SEGA	ACT
8M	2人同时

■根据世界闻名的迪斯尼卡通片制作的游戏。你尽可以和朋友一起操纵着米老鼠和唐老鸭，畅游在宛若梦幻仙境般美丽的童话世界里。你要使两个主角手中的魔法斗篷发挥魔力，把来犯的敌人们变成花朵和蝴蝶；还需相互配合，以登上高不可攀的大树、山崖。而最终目的，是要打败巫师大王，逃出魔法国。

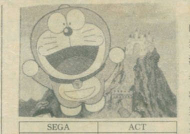
★雪人兄弟



	ACT
4M	2人同时

■冰雪王国的小公主和可爱的雪人兄弟是好朋友。一天，他们正在山顶玩耍，突然间天空中伸下一只魔爪，抓走了小公主。原来是邪恶的北风妖在作怪，愤怒的雪人兄弟发誓要救回公主。在这个卡通风格的游戏里，你要消灭每间屋子中的所有妖怪，还要取得各种增强战斗力的宝物。看似笨拙的雪人，身手十分敏捷呢！

★叮　　当



SEGA	ACT
4M	1人玩

■以目前热门的日本漫画《机器猫》为题材的卡通游戏。主角——机器猫小叮当为了解救被坏蛋鼹鼠王囚禁的大雄、静子和其它伙伴们，勇敢地进入魔幻宫殿中，在六个不同的地方同妖怪作战。叮当会充分利用手中的各种道具，如竹蜻蜓，光线枪等。而同每关大头目的战斗，是以猜拳的方式进行的，若猜赢的话即可救出伙伴。

○刘管乐

FIFA

○宋忠民　宋志勇

国际足球赛

EA 胜利公司出品	SPT	16M
可多人一起玩	1994 年面市	

由于"足球"被称为世界第一运动，所以，在体育电视游戏中也取名第一。FIFA 国际足球赛由 EA 体育部(EASPORTS™)制作，完全实行德国的双循环比赛制。

在世界杯足球赛亚洲区预选赛中，日本队败北了。但这种懊悔的心情很快被体育界公认的 EA 胜利公司制作的"FIFA 国际足球赛"电子游戏一扫而光了。

在所有体育比赛中，足球是最激动人心的，因为这个游戏中的每一个角球、每一个倒地铲球，每个动作的画面都是完美的，此外还有你采用的战略，对于比赛的控制以及场外球迷的叫喊和歌唱，看起来都是那么真实。好了，现在就请你自己去领略一下奔跑在绿荫场上那紧张而兴奋的感觉。

主要菜单的中英文对照

English	中文
Lang uage	选择语种
Play Mode	比赛形式
League	联赛
Restore	恢复
Demo	示范
Exhibition	表演赛
Tournament	锦标赛
Playoffs	名次
Team1. 2.	左右手柄选择被控制球队
Team1－8	8 个参赛队中选择
Half Time	2—45 分钟内选择半场时间
Good Keepers	守门员的选择
Coomputer	计算机操纵
Mamal	手操纵
Fouls	规则选择
Full	所有规则
Nome	没有规则
Intermeaiate	部分规则
Game Type	比赛方式
Action	动作
Simulation	模似
Off－sides	是否用越位
Weather	天气选择
Dry	干燥
Damp	湿
Drenched	被雨淋
Hot	热
Field Type	场地方式
Grass	草坪
Artificiel Grass	人工草坪
CLOOK	时间
Cantinuous	连续
Out of play	脱离比赛状态
Sound	音响
SFX only	无音乐只有效果
Music only	无效果只有音乐
Music ana sfx	音乐效果都有
Off	停止音乐效果
Resume Game	比赛结果
Instant Replay	暂停后继续比赛(记录后重放)
Control Setup	比赛中途可改变控制方式
Team Couerage	布置防守
Team Strategy	组织进攻
Team Formation	布置阵形
Substitutions	替补队员
Game Stats	比赛状态
Score Summary	进球记录
Foul Summary	犯规记录
Quit Game	退出比赛

武士道



擂主 石川

出品公司:SEGA
类型:ACT
形式:2 PLAYERS
容量:24M
面市期:1993

《武士道》是世嘉公司新制作的一部打斗游戏,游戏中9个战士除了有精湛的武艺和熟练的杀敌本领之外,还有人物传纪和奇异的背景场面。

《武士道》中的9个战士,从原始时代的猿人到未来世界的刺客,人物形象十分广泛。但这些战士都具有一个共同点:他们都因为背叛邪恶势力而被杀。他们的生活都受到太空不朽战士的监视,并把这9位战士送回到其死亡的地点,让他们可以报仇雪恨。

拉辛泰勒:拉辛是美国芝加哥一个黑社会头领的手下,有一天,黑社会头领要他到医院安放包裹炸弹,但拉辛为了搭救无辜的人而放弃了这次行动,结果被头领杀害。

主要绝招:

下(聚气),上+重腿　灵猫上梁
后(聚气),前+重拳　飞抓
后(聚气),前+中拳　飞刀
轻腿+中腿+重腿　链荡飞踢
轻拳+中拳+重拳　铁手连打

莎杜:莎杜是黑兰花集团中的刺客,她想脱离黑兰花集团,但是黑兰花集团不允许她的辞职,迫使她从办公楼的101层跳了下去:

主要绝招:

后(聚气),前+重拳　回旋飞镖
后(聚气),前+重腿　旋转扇攻击
轻拳+中拳+重拳　火遁术
轻腿+中腿+重腿　隐身攻击

崔顿特:亚特兰斯时代的斗士,当年亚特兰斯人和罗马人争夺地面的统治权,结果罗马人获得了胜利,把亚特兰斯人扔进了大海。

主要绝招:

后(聚气),前+重拳　血浆弹
后(聚气),前+中拳　转戟冲锋
轻拳+中拳+重拳　液体墙
中腿+重腿　护身光环

基特:1899年,基特在义和团起义时访问中国,看到很多无辜的中国人被杀害。受到同情心的驱使,基特帮助义和团阻止清政府的破坏活动时,被清政府杀害。

主细绝招:

后(聚气),前+重拳　傀儡线
后(聚气),前+中拳　回旋镖
轻拳+中拳+重拳　快速移动
下(聚气),上+轻腿　旋转攻击

撒委尔:撒委尔原是教皇的手下,爱好科学的撒委尔发现了一种无限的、无污染的能源。但是在这种能源利用之前他被教皇视为异教徒,而烧死在火柱之上。

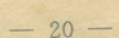
主要绝招:

后(聚气),前+重拳　魔蛇攻击
后(聚气),前+中拳　定身魔法
轻拳+中拳+重拳
后(聚气),前+中腿　个性变更

拉斯柯威尔:机器人拉斯柯威尔在一次重要的战争中,大脑被安放了电子病毒,而被杀死。

主要绝招:

后(聚气),前+重拳　冻结弹
后(聚气),前+重腿　电波光线
后(聚气),前+轻拳+中拳　跟踪飞斩
后(聚气),前+中拳+重拳　飞轮斩



SEGA秘技篇



兽王记

选关 标题画面出现后，按住主手柄的B钮不放，按开始钮。会见到一个选择栏，可用方向钮来选择体力、人数、难度及选关。选完以后按A钮开始。

接关 在GAME OVER出现后，按开始钮使其回到标题画面，然后再按住A钮启动，就可接关；若二人同时进行，则按住副手柄的A钮，启动即可。

选兽王 游戏中的两名主人公在吃到三颗魔力球后，便会有狼、虎、熊、龙四种兽形变化，威力十分巨大。在标题画面出现后，同时按住主手柄的A、B、C、右下再启动，便可出现一选择栏，可随意选择每一关的兽王。

选音乐 标题画面出现时，同时按A、C、上钮，再按开始钮，即可出现一个音乐选择画面。

人形操作法：

A钮——出拳，B钮——踢脚，C钮——跳跃，下钮+B钮——倒地向上踢，上钮+C钮——高跳，C钮+B钮(A钮)——跳起进攻。

兽形操作法：

A钮——进攻(吐火球或吐激光)，B钮——冲击法，C钮——跳跃。

吉林　彭宏伟

北斗神拳

接关 当游戏结束时，按住A、B、C不放，按启动键，就会出现选关画面，用上键选关，在第一大关内无效。

霹雳先锋

无敌法： 按住A、B、C，按后面连续暂停，游戏开始后主角就会有护身出现，且无敌并可加无数人，但连续暂停会影响游戏时间，此时可恢复正常，当主角死去瞬间，立即按暂停，按右，再连续暂停，主角可复活。

内蒙　哲里木盟　吴力强

格斗三人组

悲剧的结尾 在双打到最后一关尾回答问题时，一个答对，一个答错。这样，你们就必须自相残杀，直到一方被另一方打死，幸存的一方如能将最后的大头目打败的话，会有悲剧性END画面出现，并且根据不同人物共有3种画面。

上海　徐鹰峰

魔域争辉

进入 OPTIONS按住A(单发状态)再按开始即可进入攻能选择画面，选MANIA为练习板。射击时按住A或等到画面右方的能量聚集器闪光时松开A或B即可发射高能武器(第二种以后的武器有效)。

三国志列传

不减忠诚度和提高忠诚度法：攻打敌城时直接向太守挑战捉住或杀掉他后赦免所需的人才，在下个月寻找人才，即可找到他，并且忠诚度不变，若在中途拦截敌方军队，捉住的敌将也不减忠诚度，如果提高某位大将的忠诚度，只须让他打下城池后重赏他即可。

热心读者　龙

超值武将法： 先选定2人玩，215年、曹操、刘备。将曹军的6名武将调进15安城。将刘军的3名武将调进16新野并进攻15安城，进入攻城画面后，由曹军用空城计将刘军俘虏并全部任用，武将过多撤回大本营时将曹军的十名武将全部撤出。结束后用情报可找到高览，这样的武将还可在4、8、10、11、14、16、21城中找出。注意，不要将君主调进安城，否则此法不会成功。

用一两金子 买九十九万斤米法：让十名武将带二十五万两金子，行军进入村庄购买粮食，将光标向左按七次、上一次，按C键。此后还可用买来的米拉拢敌将，如忠诚度在90以上可用30万斤米。　(浙江温州　林啸风)

超级忍者

最后一关后半部有8个错综复杂的房间，这8个房间各有很多门互相连通，是一个迷宫。走出迷宫的方法为：先从1号房最右端一个门进到4号房。等到电视画面一出现4号房时(在此画面右下方有一断层，通过断层可进入秘室，其中有许多宝物，要尽量获取)，就从此画面中右边的一个门进入8号房，从8号房的最右端一个门进到2号房，然后从2号房左边第一个门进入6号房，从6号房最左端的下面一个门可走出迷宫。

玩家论坛



替游戏说几句

报载，某市有万名儿童举行签名仪式，以示"告别电子游艺厅"。组织者用心固然不错，可是笔者却别有一番滋味。

电子游艺是一种现代科学的产物，它与其它被"禁止、取缔"的东西如吸毒、赌博等有根本的区别。游戏机是科学的产物，人能把它造出来，也能把它管好、用好。

以笔者家庭为例，数年前就买了游戏机，消遣、娱乐，调节家庭气氛，它给我们带来了欢乐。孩子也玩，未曾出现过被迷心窍、不思茶饭、耽误上学的事。最近又升级换代，买了一台中英文电脑学习机，电子游戏、英文打字、五笔输入、BASIC 语言等，应有尽有。看着孩子用"炮火"把一个个快速落下的字母"轰"毁，派"小鸟"把挂着中文字的气球"啄"破，我真佩服电脑设计人员的聪明才智，把枯燥无味的打字训练变成了快乐、有趣的游戏节目。不是呼唤过"愉快学习"法吗？电子游戏机为我们开辟了新路。

诚然，社会某些游戏机房是有严重问题的，但是问题是可以改进的：场地狭小、空气浑浊，可以改善一下机房的条件；有些游戏内容不良，可以进行清理；至于孩子着迷，也是可以引导、控制的。

主要的问题不是在于"机"，而是在于人。笔者愚见：对电子游艺堵"不如"疏"，把电子游艺活动纳入文明健康的轨道，不知读者以为如何？

摘自《新民晚报》

孩子迷上游戏机怎么办？

迷上了电子游戏机而耽误学习的事例，当前并不少见。可是不少家长一方面视电子游戏机为洪水猛兽，对其恨之入骨；另一方面又对孩子严加管制，不准他们靠近电子游戏机半步。然而这种措施实施后，效果往往甚小，令许多家长头痛不已。

电子游戏机这东西确实好玩，它变化多端、惊险刺激，险关重重，令许多成年人都很容易迷恋其中而不能自拔，更何况是好奇心盛，求胜心切的孩子。除非没接触过这玩艺儿，否则你就不能从内心深处完全消除孩子要与这较劲的那种渴望。"禁果"往往是这样的，你越禁它，它的诱惑力则越强。于是你越是不让他们玩，他们上课就越想（这仍是在间接地干扰孩子的学习，而且效果并不比其直接干扰差），于是他们就挖空心思，寻找机会，有时甚至采取撒谎、逃课等手段，设法来满足其强烈的心理欲求。

我记得原来我家附近有一个非法的鸽子市，这个鸽子市阻塞交通，影响市容，妨碍卫生，扰乱治安，因此有关部门几次予以取缔，但都未能奏效。后来有关部门另辟一块地方建立了合法的鸽子市，结果既满足了人们正常的交易行为，又完全消除了上述的种种弊端。

这一事例启发我们，对一些不利影响较多而又禁止不了的东西，不妨采取某种形式来赋予其存在的"合法性"，并最有效地限制其不良的作用。有位家长，看到孩子老到外面玩游戏机而耽误了学习，干脆就买了台电子游戏机直接放到了家里，并和孩子"约法三章"：每周玩二三次，每次时间的安排和长短，做完作业及成绩良好才能玩等等做出了规定，孩子欣然同意。以后由于有了在家玩的机会，孩子就不想着老到外面去打机了；此外由于学习与打机挂上了钩，完成学习任务与提高成绩都能直接增加自己玩电子游戏机的机会，所以他学习起来更踏实、更认真了。你看，玩游戏机，这个一直认为是耽误孩子学习的东西，如果能合理利用一下，反而成了促进孩子的"动力"了，你说这种教育方法是不是更妙些？

（肖峰）

浅谈武功游戏

武功游戏以其精彩的武打动作和激烈的格斗场面，吸引了许多青少年，在电子游戏中，占有相当大的比重。作为典型的动作游戏，它和枪战游戏一样，对游戏者的反应能力有着较高的要求。

武功游戏含有丰富的内容，依笔者看来，武功游戏可以分为两大类。

第一类游戏以"群殴"为主。所谓群殴，就是游戏主角在一定场地上与一群"杀手"进行格斗，最后击败他们过关。这一类游戏最早期的代表作，应推《成龙》。游戏主角要过五关、暂六将，营救被劫持的女郎。成龙是位受欢迎的武打明星，在游戏中作为主角形象，也是具有票房价值的。不过在游戏中，主角只具有简单的拳角功夫，而且背景粗糙，使趣味性大打折扣。后来，又推出了《双截龙》系列，不管是在主角形象、功夫，还是背景、色彩上，都大有改进，曾经风靡一时。但真正掀起这类游戏狂潮的，却是近两年才面市的街机《三国志 Ⅱ》。游戏以中国历史上的三国时期为背景，编辑了蜀国五员虎将关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延一路上过关斩将，追杀汉贼曹操的故事。该游

戏成功的武打动作、逼真的色彩背景和美妙的音响效果，使许多游戏者乐此不疲。这一类游戏满足了人们惩恶扬善的美好心理，游戏者可以感受到痛殴恶人的那一种快感，这正是这一类游戏的魄力吧！

另一类游戏，可称之为"决斗"游戏。游戏主角身负绝技，在一定场地与一位实力在伯仲之间的高手进行决斗。较早期"挂帅"的节目，应是《功夫》吧。游戏主角李小龙登上擂台，与四位武林高手决斗，最后成为第一高手。不过该游戏设计较为粗糙，而且背景、色彩都较差，趣味性较低。四年前，推出了街机《街头霸王Ⅱ》，几乎轰动了电子游戏界，青少年中兴起了一股"街霸热潮"，席卷东南亚，以至世界各地。游戏中，八位主角不再只具有简单的拳脚功夫，而且还掌握一些"杀伤力"较大的绝技，如男主角隆(RYU)的"升龙拳"、"波动拳"、"旋转腿"等。这个游戏的另一个特点就是可以两个游戏者同时登场"对打"，斗智斗勇，决以胜负。高手过招，一念之差都会导致全盘的失利。一位高手讲过了这么一句颇深奥的话："招式其实并不重要，关键在于头脑是否清醒、冷静。"这有点金庸武侠小说里"以无招胜有招"的"独孤九剑"的味道。笔者认为，这类游戏融合了棋类游戏的斗智、动作游戏的斗勇于一体，对游戏者有了更高的要求：不仅要有较快的反应能力，还要有良好的心理素质。这就是这类游戏的独特魄力吧。

武功，也算是一种民族文化，世界各国对武功定义都不相同，如在中国称为功夫，在日本有柔道、空手道、泰国有路拳道、欧洲有西洋剑术……笔者对游戏制作者有点小小的建议：在游戏中可多融合一些较具有民族特色的武功，让游戏者在游戏过程中能了解一些世界各地的不同的武功文化。

（苏志杭）

（上接20页）

肯甫：肯甫是一个靠捕歹徒获得奖金的半机器人，他做的最后一件事是对付一个野心博士，野心博士手中有一个可使在球的90%的人死亡的玻璃瓶。肯甫把野心博士逼到了绝路，但是，还是被野心博士开枪打死。

主要绝招：

后(聚气)，前＋重腿　高速膝撞

跳起落在后前＋重腿　高踢连打

米切尔：美国国际刑警米切尔开发了一种生物化学武器——一种病毒，但是国际刑警否定他的研究成果，于是米切尔偷走了这种病毒，但是在他逃跑时，这种病毒把米切尔变成了一个吸血鬼。

主要绝招：

后(聚气)，前＋重拳　僵尸飞扑

后，后　钩魂术





萨克：500万年前猿人战士，他为了得到猿部落的领导地位，向首领挑战，但是被首领打败，身受重伤的萨克，不幸被霸王龙吞食。

主要绝招：

后(聚气)，前＋重拳　飞刺

后(聚气)，前＋重腿　头锤

轻拳＋中拳＋重拳　地动山摇



为了使玩者在游戏连程中有身临的感觉，本游戏在每一场景设计了主人公的死亡场面，方法是在连胜两局的情况下，在一个特定的地点(每关的特定地点不同)，用重腿结束战斗，便会重演历史的悲剧。

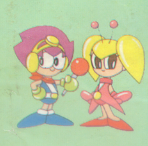
（注：在游戏过程中，A为轻拳，B为中拳，C为重拳按START后，A为轻腿，B为中腿，C为重腿，再按START后恢复。）

本期游戏欣赏



①《光明力量Ⅱ古代封印》(世嘉)
②《光明力量Ⅱ古代封印》(世嘉)
③《海豚历险记》(世嘉)
④《海豚历险记》(世嘉)
⑤《忍者战士》(超任)
⑥《忍者战士》(超任)
⑦《娱乐金鱼眼》(超任)





过把瘾

由文化部、电子部和日本东方研究所主办的“’94日本电子娱乐机北京展”今年8月在京举办。人大副委员长王光英前往剪彩。KONAMI、SNK等十余家日本著名企业参展。会上600余台游乐机全日开机，令北京玩友大饱“手”福。此会因缺乏家用机型，留给人们很大的遗憾。













▲新“幼





▲座无虚席



◀跨上轻骑

▲再画龙珠

▲当次司机

▲我想称霸

儿园”

▲争个高低

▲感觉“真实”

▲真想上阵

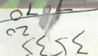
▲星球大战

▲噢!这就是老虎机

世嘉游戏画面欣赏

《海豚历险记》
《台球》
《俄罗斯方块》

《侏罗纪公园》
《阿拉丁神灯》



《史丁比的大发明》
《台球》
《俄罗斯方块》




PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
暗黒武術会、決戦前夜 幽助たちは特訓を開始した。
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
GAME 万花筒
目の前の敵は、
すべてブッとばす!
ゆうゆうはくしょ
幽☆遊☆白書
闇勝負!!暗黒武術会
世界英雄

虎胆妙算

苏志杭

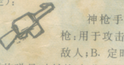




游戏的情节：三位勇士接到一个几乎不可能完成的使命——深入野心博士的基地，救出几位电脑专家，并杀死野心博士这个战争狂人，粉碎其挑起第三次世界大战的企图。

游戏的进程是俯视的，除了第二关水域和第五关雪地外，主角的活动完全自由，游戏的难度相当大，需要耐心。

1. 游戏的三位选手(游戏过程中按暂停，用方向键选择，START 键确定)：



神枪手：A. 冲锋枪：用于攻击远距离的敌人；B. 定时炸弹：定时炸弹是对付快速进攻的机械人及方形机械(第三关)的最好武器。神枪手的移动速度很慢。



拳击手：A. 机械拳：善于贴身肉搏。B. 定形水。他移动速度最快，还是密码专家，能开启密码门(进门后出现四个数字，用上下调选，听到“砰”的一声，即为该数字)。



假面人：A. 回旋镖：回旋镖放出以后，往前推进可以加速。当你上下移动时，可使用回旋镖跟随你的身形，绕弯打击敌人。B. 隐身衣服：隐身后，变成灰人，部分敌人发现不了你，呆呆的被你攻击。

2. 注意情报，特别是第四关，得到情况后，再通过第四个竹桥，右边的第一块岩壁上用武器打碎岩石，再用身体撞，便可使你进入一秘密基地。第六大关也有同样的机关)。某些情报人员还会给你 PASS—BUT，这是过关不可少的，用来开启红门。第一关在大街上，第三关在地下道磁力场房内，第四关在秘密基地内，第六关在进门处传送带房的秘密地下室中，后一部的磁力场房中，全有这样的情报人员。

3. 游戏过程中还会发现一些标志，如红十字箱(补能源)，黑箱子(补充特殊武器(B 键))。若能源和武器没有损失或损失很少时，就先不要取，待损失大时再回来取。

4. 游戏中，敌人的某些机关是可以关掉的，如移动的墙(第一关就有)，机械手(第一关就有，此外，第六关的机械手无法关掉，须用枪打掉)，传送带(第三关)，假地板(第一关)，若找不到开关关掉他们，游戏就无法进行下去。

5. 敌首领：

第三关：忍者，使用飞镖和隐身术。不过对你威胁更大的是决斗室里的地板，使你无法长久站立，所以要注意移动身体。

第四关：挟着人质的打手，会向你发射子弹，较好对付。但你进攻时不要误伤人质，以免损失能量。

6. 最后一关(第六关)：历经万险进入野心博士的工作室，开枪打死他后刚想愉快的通过身后的门，不料却从门前地板上陷到下层世界中。这时不要灰心，只要耐心地回到这间房子中，便可过关。最后的战斗是和电脑的游戏。进入电脑房后，插入磁碟，输入密码 NTKN(磁碟和密码在第四大关打通后，从救出的电脑专家身上得到)。这时要和电脑下棋，下棋时不要让电脑逼得无路可走，当屏幕上出现了三次 WINNER NONE？的字样时，作战胜利，电脑爆炸，三位勇士乘直升机离开基地，胜利返回(注意和电脑作战过程中有时间限制)。

7. 选关密码：

在标题画面上，选择 CONTINUE，输入下列密码：

第二关：HMPR　第三关：KMVW
第四关：XDGT　第五关：TVTL
第六关：QBTZ

该游戏的好玩之处就在于寻找过关的路径，在游戏的过程中需要耐心、信心和细心。当你和我一样完成这个游戏时，相信您会发出一声感叹：天才的设计！

注：在第一关的大街上，最好不采取攻击行动，否则会被直升飞机带走，听到汽车喇叭声赶快躲避！以免被汽车撞飞。



元朝末年，天下苍生饱受元人欺凌压榨，凡是汉人无不想驱逐鞑虏，重振汉族雄风。圣火教第十九代教主郭镛，带领左右护法暨五堂堂主等多位教中长老云游江湖，呼预汉人团结一致，推翻元人政权。当圣火教之声势日渐壮大之际，元帝遂派遣手下秘密组织——斩。对圣火教总坛发动一次空前庞大的突袭。教主郭镛不幸失踪，圣火教徒纷纷逃走隐姓埋名，为的是保存实力等待少主的出现，重整圣火教总坛，以寻回教主郭镛，光大圣火教。

十年后，圣火教第十九代教主郭镛之子——少主，为了报家仇、雪国恨；重振父业，一统武林而奔走江湖。

终于，少主在圣火堂堂主——林钦的指引下消灭了"斩"——那个灭我圣火教总坛的元廷秘密组织。再寻回昔日圣火教中的十大长老，并取回圣火旗、圣火符、圣火令。重建圣火教之门楣，完成父业。

此时，少主已经过多年的磨练，尤其那手天心剑法，更是在江湖上所向披靡。少主见大汉疆域中之汉人，无不人心惶惶，饱受元人凌辱，于是少主带着门下长老毅然绝然直奔天下五大门派——青城、峨嵋、昆仑、武当与少林。终于如愿当上武林盟主，统合江湖中汉族之势力！

少主当时的武功已达天人合一之境界，除了盖世绝活天心剑法外，更练就了失传多年的丽天剑法、中道棍法。少主挟着武林盟主之声威，终于找到了元帝，展开了一场惊天动地的武林浩劫。



战斗



进入战斗后，首先会出现少主的肖像。

上方显示你派哪些伙伴迎战？

利用上、下钮可更改此次战斗之第一先锋，当然首要条件是你必须有其他伙伴。

利用右钮选择下一位迎战伙伴。

同样也是按上、下钮更换伙伴。

所有伙伴都被选定或已经选定四个伙伴（圣火教一脉相传的规定与敌人交手不得超过敌方人数，以免落人以众击寡的口实）

战斗页中，可看见敌人的丑恶嘴脸，上方为敌人之生命值下方为各迎战伙伴的名号及其生命值、武力值。

按 SELECT 键，开启选择视窗

战斗：选择战斗目标，先按右钮进入选择目标功能中，下方有游标表示你首先攻击的目标，按 A 钮确定，按 B 退回选择功能，若无设定，电脑便会经过战略分析程式来自动设定第一攻击目标。

装备：先按右钮，便可看见该马车上所有武器可按上下钮选择，若在大地图视窗指令中已选择特殊武器，建议保持不动，不要按 A 钮确定，否则该伙伴便会丢弃宝剑，而只使用普通武器，按左或 B 钮，退回选择视窗。

武技：如同装备的选择方式，可选择该伙伴最擅长的武技应战，按 B 钮退回选择视窗。

道具：同前述二项选择方式。

例如少主 HP 值接近危险时，可利用此指令栏，令少主服用金创药恢复 HP 值，若是 MP 值可利用云南白药补充。

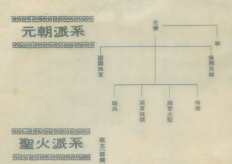
切记一点，武技、道具、装备，每一个人一次攻击动作只能选择一项，因武器、武技、道具间或许有些相克之处，一起使用反而对已不利，但服药后

RPG 19
256K 台
一人 玩
整稿 宋

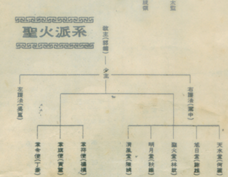
不受此限，可用不同伙伴相互搭配不同武器或武技、道具，以达到攻击的最佳效果。

决斗连续交换按 A、B 则运功，按上⌂，出招。

元朝派系



聖火派系



兵器

武器区分为一般武器、特殊武器。

特殊武器威力强大，但求取过程也较困难。

①干将、莫邪：太古神兵利器，乃铸剑宗匠干将夫妇舍身跳入火炉所炼出两柄名剑，江湖称“雄干将、雌莫邪，绝地纪、断天纲”可见之威力。

②天残剑、地缺刀：战国铸剑师赵夫人所铸，打制时各有瑕疵，仍锋利异常，作战时要相辅相助，有“抱残守缺”之意。

③青虹剑、白日剑：初唐剑魔冷黛所用，持以与泰山比剑，尽破天下剑术名家，后藏与长安皇陵，玄宗年间，安史之乱告急，应天节度使李青进京报军情受到奸臣拦阻，请出青虹、白日剑，直入京师，竟无人再敢喝阻。

●游戏中任何兵器均有所谓“损耗率”，玩者要随时注意，并购卖新兵器。

●玩者使用武器战斗时，要注意视窗确保将武器拿在手上。

990 面市

湾制作

宋志勇

人物介绍



少主：圣火教第十九代教主郭镛之子 20 岁　身负血海深仇及重大责任，由养父郑颐所带大，虽然武艺平平，但由于天资聪明、前途无可限量。擅长武技天心剑法、霹雳枪法。



郭镛：圣火教第十九代教主　48 岁　江湖上人称“意云天”自掌理圣火教后，便积极策动反元之壮举，然而却因此遭元人暗算至今下落不明、生死未卜。

擅长武技：飞云心法、飞云斩。



吴昆：圣火教左护法　42 岁、为人豪爽，绰号“火眼狻猊”、生平嫉恶如仇，是圣火教的头号猛将。

擅长武技　太秋斧法。



叶中：圣火教右护法、40 岁、少林寺之俗家弟子，为人朴实淳厚，做事脚踏实地，是圣火教的中流砥柱，江湖上人称“一柱擎天”。

擅长武技：天心剑法、飞云斩、七剑拳。



郑颐：少主养父　？岁　为人气盖云天，当圣火教遭元廷围剿时，冒死将少主救出并抚养成人

修得青春不老之术，容貌清秀，气度翩然，精通点穴法及散毒法。



黄蚕：圣火教掌旗使、26 岁、执掌圣火教五堂总令旗及山南山北七十二分舵兵马调动，此人文武并通，尤识乐理，乃圣火教中“文曲星”，将“金针渡穴”溶入琴法，贯入深厚内力，以无形的指力及琴意搅敌思路，攻其不备。



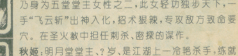
丁豪：圣火教掌令使　27 岁　执掌圣火教令，能迅速邀集圣火教下三江五岳数万教众。

擅长掌法，一手“辟毒掌”碎石断玉，丁豪曾以此掌力敌元廷数十名高手围攻有“天下第一掌”之称，放眼武林唯丐帮“降龙 18 掌”可与之匹敌。



杨桢：圣火教掌符使 28 岁　一冲劲十足之年青人，思路敏捷沉稳行事干练，且武艺卓绝，加入圣火教不久，即俾以重任，擢升掌符使之职，江湖上人称“人中龙”。擅长武技：飞云心法、飞云斩、金钢拳。



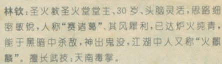


陈娟：清风堂堂主，24 岁，所谓“清风”“明月”陈娟乃身为五堂堂主女性之二，此女轻功独步天下，一手“飞云斩”出神入化，招术狠辣，专攻敌方致命要穴。在圣火教中担任刺杀、密探的谍作。

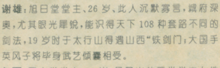


秋姬：明月堂堂主、？岁、是江湖上一冷艳杀手，练就一身好剑法，无人能从其剑下逃走，不过性情多变，也有其善良一面，医术高超，也常救人性命。

擅长武技：长青剑法、丽天剑法。



林钦：圣火教圣火堂堂主、30 岁、头脑灵活，思路细密敏锐，人称“赛诸葛”、其风犀利，已达炉火纯青，能于黑暗中杀敌，神出鬼没，江湖中人又称“火麒麟”。擅长武技：天南毒掌。



谢雄：旭日堂堂主、26 岁、此人沉默寡言，城府深奥，尤其眼光犀锐，能识得天下 108 种套路不同的剑法，19 岁时于太行山得遇山西“铁剑门”大国手英风子将毕身武艺倾囊相受。



何丽：天水堂堂主、28 岁、是圣火教五堂堂主女性之三，精通暗器尤擅震天掌，十步之内绝无虚发，此外又能易容之术致以面容千变万化，芳踪神秘。

武　技

本游戏中，武功种类繁多，初起每一位角色就有属于自己的绝活，遇到良机更可学习、锻炼其他武技。

极具杀伤力的武学有：

①**天心剑法**：此剑法源于天山指麓阁，剑势威猛，有石破天挚之势，创始人天山紫皇将天山崎诡纵横的山势溶入剑法，戎然成一大家。

②**天南毒掌**：中国南方多魍魉鬼域、五毒繁茂、北宋拜火教(圣火教前身)光明掌苻使解淳精研百草，溶合各种奇异毒物在一套“天南掌”中，曾大破四川唐门，修练时须忍受诸毒侵手。

③**丽天剑法**：顾名思意，是“翔丽飞天”之意，剑路险柔，剑姿翩翩潇丽，传闻乃唐女剑侍李十二娘创，后五代十国纷乱，丽天剑法绝迹，宋初华山陈搏老祖精通此剑法，使丽天剑法得传。

④**震天掌**：有大震天掌、小震天掌之分，此掌源于少林寺，由第7代戒律院高僧果因所创，大小震天掌各有利弊，大震天掌繁巧不足，小震天掌攻击人出其不意、专击致命要害，有失正大光明。

⑤**辟金刀法**：辽东祁家世代精通刀法，多有能人，创出这三十六路的辟金刀法，南宋初名将韩世忠摩下有祁家后代投军，大斩金贼，便是用辟金刀法。

＊值得玩者注意：所有武技均有杀伤力，防御力，成功率的数值规算，杀伤力值高，防御力相形降低，因此玩者使用武技务必考虑战斗状况。

⑥**飞云心法**：是绝顶的游身轻功术，奔跑时迅如奔马，能够快速到达目的地，节省旅时。

道具

1、金创药：恢复少许 HP 值
2、云南白药：恢复较多的 HP 值及少许 MP 值
3、七厘散：将 MP 值恢复许多
4、人　参：可恢复相当多的 HP 值
5、保心丹：相当昂贵的药品，可将 HP 及 MP 全部补满
6、辟毒丹：解毒用

物品

1、烟雾弹：作战时逃跑用，但有时会失效
2、震天雷：杀伤敌人用
3、霹雳弹：杀伤所有敌人

视窗

队伍总表——显示主角及所有伙伴之生命值及功力值，以及各队友之长相

个人资料——供玩者查看主角及伙伴的详细资料。

资料——即个人资料表。

武功——列出该人物所会的武功及等级以便使用。

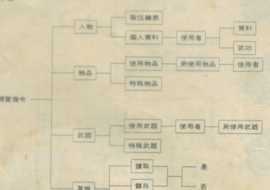
使用物品——指一般物品，如：医药、弹丸……等。

特殊物品——列出马车上所详载过关宝物及宝刀宝剑之类的东西。

武器——列出马车上所载之武器及数量，以便更换使用。

特殊武器——显示及使用宝刀宝剑。

其它——供存档、读取及音乐，音效开关的切换。



商店介绍：商店在武侠世界中是神秘而不可缺少的，为了让玩者能妥善利用这些商店，为此略加说明：

客栈：每休息一次所有队员的 HP 即可迅速补满。

驿站：只要花相当费用即可到达驿站提供的目的地。

镖局：只要将“镖物”带到指定城中之镖局即可取得现款。

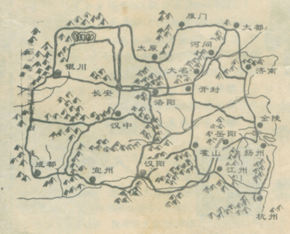
武器店：十八般兵器店中皆有，最多只能购买十四种。

物品店：专售高科技产品，如震天雷、烟雾弹、霹雳弹。

药铺：可提供大侠们疗伤修养恢复 MP 值的地方。

当铺：全国连锁的服务使大侠们求现周转的地方。

茅山店：店主为苗人，落脚中原，能将人起死回生。



忍者蛙

○张毅



出品公司:RARE	游戏方式:2 PLAYERS
容量:256K	出品日期:1992

本节目的主角是两只大眼睛的青蛙,其形象近似于忍者神龟,样子十分活泼可爱。此卡角色清晰生动、背景细致、版面丰富、玩法新颖,尤其是背景可双层移动,这在八位的任天堂机节目中是不多见的。但游戏设计者却似乎有意和玩者过不去,精心设计了层层难关,使本卡难度颇大,令众玩家却步。

1. **故事梗概**——一天,忍者蛙的女朋友和一个胖忍者蛙乘太空车在宇宙中遨游,被太空中黑暗势力的飞船劫走,他们的首领是一个女匪首。她想铲除伸张正义的忍者蛙并称霸太空。忍者蛙和他的朋友要前去解救人质,并消灭那伙太空强盗。

2. **标志**:闪光处为时空门,可跳关。**蚊子**:吃一只蚊子便能加一格血。**木棍**:拿到后可打击敌人。

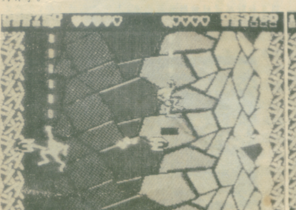
3. **操作**:游戏中按上和启动可加命。十字键控制忍者蛙的移动,按两下方向键可向前跑,在水中A是向上游,B为打拳。

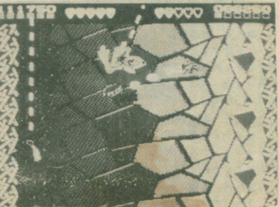
第一关 地面战斗

忍者蛙从飞船上顺绳而下,在地面上和敌人打斗。途中有两只小飞龙,如用棍打或撞击把他们打下来,并骑上它,小飞龙便会喷火为你助战。中途有蚊子飞来,要忍者蛙去吃。关底是一个巨型机器怪物,你看不到它的全貌。它会向你发射密集的子弹,要及时避开子弹,并举起石头打击三下就可以消灭它。在这一关有一个跳关秘诀:刚开始游戏时把画面中的两个敌人撞死,立即跳上右上方的高台,可进入时空门,来到第三关。

第二关 攻击洞穴

这关忍者蛙抓住一根绳子向下滑落,途中有乌鸦、食人植物、电网、射电器拦击他们。操纵忍者蛙紧贴墙壁,过会儿它会变成一个秤砣,按B键可一下把敌人撞死。有一种大嘴乌鸦被打落后会掉出一根羽毛,忍者蛙要及时抓到羽毛并击打下落的乌鸦;打一下可得高分,能打击多次,实为挣分加命的好办法。这关没有首领,到达深洞底





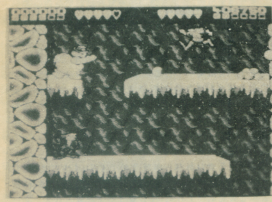
部此关即过。

第三关　断裂地带

这关的敌人不多，主要是驾驶气垫车跳跃裂谷和障碍。敌人中有一种小飞虫会偷忍者蛙的血格，一定要打碎它们，不然会让它们把血叼走。这关也有一个时空门，当你驾车快到关尾时，你会很容易地发现它，如果进入，就会跳到第五关。

第四关　地下冰洞

这是一片冰雪世界，上面有冰针落下，地面有冰决滑过。冰块只要一踢便停下来，还可以举起它砸开路障。这一关的劲敌是雪人，它面带顽皮的笑容，貌似憨态可掬，却十分难对付。它会一刻不停地向你扔雪球，并可一掌致你于死地。它扔的雪球分上下两路，可蹲下或跳起躲避，最好用撞击消灭它，这样它才不会再度复活。遇有移动的踏板时，跳上去的一瞬间要反方向按下十字键，否则会因为惯性摔下去。这关也有一道时空门，当你向下走了几层之后，有一处版面是向右移动，走到头要向下跳。这有一个可落下的踏板，上了踏板后，不要落得太深，要及时向上跳跃，就可上升见到时空门，进去后便到第六关。



第五关　瀑布地带

这关忍者蛙跳上冲浪板向前急驰。只要反应敏捷避开水中障碍就没有太大问题。遇到旋涡不要惊慌，有的旋涡可紧贴上面通过，而有的则要紧靠下方。这关无敌方首领。

第六关　地底蛇洞

这关的难度相当大。忍者蛙不光要跳上游动的巨蛇，还要避开尖刺，稍有差迟便会丧命。因此，及时的跳跃和准确地掌握方向是成功的关键。这关分四个阶段，通过后，即进入下关。

第七关　火焰地带

这关开始时要和敌人打斗，后来整个岩洞都起了火。忍者蛙便跳上小飞机冲出火海。最后速度越来越快，让你眼花缭乱。忍者蛙驾机冲出火海即告本关结束。

第八关　电梯

在这一关，你要操纵忍者蛙逐层向上跳跃。这里敌人和机关众多，只要掌握好技巧，过关不会很难。关尾的首领是一个拿冲锋枪的太空人，注意不要让它踩扁，要及时加命才可取胜。如两个人游戏，你可举起自己的同伴，让射电器击中被举的一方（不要让下面的忍者蛙受伤），放下来后，会发现它已不怕电击，十分有意思。

第九关　下水管道

此关忍者蛙能在水中悠闲地游动，和水中的敌人较量，真是"如蛙得水"。不过你可不要大意，这关的敌人多数也为水生动物如：鲨鱼、食人鱼、电鳗、鸭子。它们在水中的功夫一个也不比忍者蛙差。其中以沙鱼和鸭子最不好斗。鸭子可一下致忍者蛙于死地，要及时冲上去用拳把它打翻。对付沙鱼要不断在水中改变方向，使它不知所措。有时还会有射电机器人拦路，身后有巨型齿轮辗压过来，被压后会成为扁片。当你遇到向下落的管道时，跳下后要及时向相反方向按十字键，才可避开底部的尖刺，此法适用所有的下落管道。这关无首领。

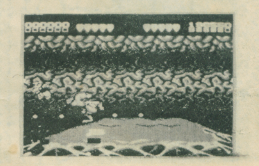
第十关　敌方飞船

此关无太多的敌人和机关，但会有一只大老鼠飞快地向底层跑去引爆那里的炸弹。你一定要以最快的速度赶上它并最先到达底层，一脚踢飞炸弹才能安全过关。

第十一关　黑暗之塔

这关忍者蛙在一座可旋转的高塔上面战斗，你可以跑到塔后面藏起来，也能围着塔兜圈子，十分新奇。这关的敌人有：长牙怪物、大嘴怪、空气精灵和石像。对付石像要事先抓住一根插在塔壁上的木棍，才不致被它所吹的强风刮飞。此关有一个小窍门：如果两人同时游戏，当遇到大嘴怪时马上举起另一只忍者蛙，这时大嘴怪便会一口咬住被举的一方，而下面的忍者蛙便用头顶住同伴，腾出手来去迎战敌人，上面的同伴会一动不动直到关尾，连那讨厌的空气精灵也不向你吹气了，这样可轻易到达关尾。这时，敌方的首领——女匪首出现了，她会用旋风腿攻击你，还能变成旋风向你袭来，十分厉害。只要及时加命，便能打败她。

最后，忍者蛙历尽千艰万苦，终于战胜了那伙太空强盗，女匪首见大势已去，化作旋风逃向太空。忍者蛙的女朋友和胖忍者蛙被解放救出来，上了自己的飞船，太空又恢复了平静。



难症会诊

兴致勃勃，购得新卡，因一、两个难点无法逾越十分扫兴；经典旧卡，多次打穿，但仍有几处密境尚未领略，深感遗憾；……朋友或多或少，总有游戏难点希望指点迷津，甚至有些难症需要会诊。本刊从这一期开始，开辟“难症会诊”小专栏，公布朋友们的游戏“难症”，吸引高手会诊。欢迎参加。

1. 世嘉：

①《雷电》为纵版游戏，最后一关难度太大无法通过，不知有什么窍门。（王林）

②《蒙面英雄》为纯日文游戏，虽然游戏内容很不错，但由于语言上的障碍而使游戏不能进行下去，望能解决此难题“专家”来文指教。（战凯）

③《神的遗产》据说能找到32位战士，本人只能找到30位，另两位怎样找？（文竹　熊伟）

④《鲁帮三世》第四关金字塔迷宫应怎样通过？（冯军）

2. 超任：

①《太空战士Ⅰ》（最后幻想Ⅰ）坐船后干什么去？（韩冰）

②《机械人大战EX》最后一关总关主过不去，不知怎么打？（刘卫宁）

3. PC机：

①《魔胎》是个迷团重重十分难玩的游戏，当游戏进行到第二天把胶卷给照像馆的伙计后，再去餐馆座垫下把打火机和硬币拿出来让主角边吸烟边写东西，完了以后就不知如何进行下去，请哪位高手指点。（张军）

4. 任天堂：

①《上尉密令》将画面中的所有关都打通以后，也就是最后把五个从石像中跳出的敌人一一消灭；可并没有出过关画面，这时敌人的另一个大头领出现了，从他那里得知你的另两个伙伴在一个外星殖民地上，去那儿才能进行最后的决战。有趣的是，你会发现地图上又多了两个城市，其中一个是休斯敦（宇航中心），这让你联想到可能会有一条通往太空之路，可进入那里和其它城市一样，只有一个出口，却无法通过，在此城市中也确有一个带有“ON”字样的开关，打开它就可能使道路畅通，但无论怎样努力也触动不了，不知哪位玩家能指点一下该如何解决。（宋晰）

②《激龟三代》第六关关底斯雷德闪光十次还不死不知为何故。（李翔）

③《诸葛孔明传Ⅱ》最后打完洛阳，司马懿死了。主角找谁去？按情节来说此卡应通关了，怎么不出通关画面？（赵明）

④《超惑星战记》最后一关有两个关底，都过不去，该怎么办？（杨军）

⑤《捍卫战士Ⅱ》第一关无论怎么找也找不到敌机，求答。（申毅）

⑥《兽王记》中第三关，空中飞舞着南瓜状的物体，它会一下套中你的脑袋，根本无法摆脱，直致死亡，不知该怎么办。（宋博渊）

注：答案可直接寄信本刊，注明“难症会诊”专栏收。

任天堂军团·秘技篇

（广东　杨群英）

《魁男塾》

1、选关法：魁南塾共四章。具体选关法为：游戏开始后，按住付手柄的B键21次，为第二章；31次为第三章；按40次为最终章。

2、恢复能量法：

(1)、进入某些门之后，主角已经消耗的能量可以恢复；

(2)在每一章中，当某主角的能量已经消耗得所存无几时，可按选择键一次，然后按A键四次，用方向键的右将上面的箭头（光标）移至最大(Max)处，再按A一次，能量恢复，最后按选择键恢复游戏。此法在将过关而能量又将用尽的危急关头，使用最起作用。不过，每一章中只有这样的一次机会，不要滥用。

《所罗门宝藏》

接关法：当游戏结束后先按住主操纵器的上、然后同时按下A、B两钮即可接关。（李文彪）

《激龟忍者传Ⅲ》

选关（适用于日文版）：标题画面下顺序按下、下、上、上、右、左、右、左、A、B，启动选好人后可进入选关画面。

《变形龟》

(TOXIC CRUSAD ERS)选关：

第2关——3276　第4关——6971

第3关——7525　第5关——8698

重拳：按选择键可出重拳，威力巨大。

（广东　乐昌　许春洪）

《阿诺史瓦辛格》

选关：在游戏进入显示关数（如第一关、第二关、第三关……）画面时，按住下不放再按住B，然后迅速按几次上、下，上、下，交替进行，即可实现跳关。

《脱狱三代》选关法

选关：标题画面时，先选PASS WORD，然后输入以下密码：

第1关：LRHW　第2关：HMPR

第3关：KMUW　第4关：XDGJ

第5关：TUJL

（江苏、南京　潘松）

《兽王记》选关法

把三条命全部废掉后屏幕上出现二行英文，然后按几下选择键就会到第几关。（北京　宋博渊）

出版公司：TAITO　面市期：1994
类型：ACT　容量：16M
形式：1PLAY

忍者战士

故事简介：

被暴君本格拉统治的国家，曾经是一个美丽富饶的国家。在本格拉的暴政之下，有三个被输入了忍者战斗技巧程序的机器人，为了解放他们的祖国，向暴君发出了挑战。



宁加：身材高大，外表威猛，似乎和传说中的忍者相差很大，但却是十分优秀的战士。他具有强大的攻击力和多种摔跤技法，双节棍的连续攻击更是凶猛异常，背后的火箭助推器大大地弥补了他行动迟缓的不足。

克诺丝：是身体轻盈灵活，手持双剑的女忍者，克诺丝长剑的攻击力丝毫不比男性弱，敏捷的克诺丝跳跃能力在三人中为骄骄者，她可以翻身跳到敌后，直接攻击敌人的弱点。

克迈泰：他身上的机器部件暴露在外，看上去没有一点忍者的样子，外表十分难看，旁人可能会误认为是敌人，但他也是正义之士。他长臂上的弯刀是三位战士中攻击距离最远的，可怕的大镰刀抛出之后，可以击倒前方一切敌人。

第一关：

敌人一发现忍者战士便疯狂地发动攻击，在一堵高墙下会有两个手持长剑的女忍者向你挑战，消灭她们之后，你要通过敌人的导弹封锁区，在这里，导弹会一枚枚地从天而降，但却不分敌我，把你和敌人一起炸得人仰马翻。通过导弹封锁区，一个身披重甲的彪形大汉出现在你面前，他是第一关的首领，对付他最好是先防守一下（按住Y键不放），再发动攻击，和首领决斗的同时还要小心身后的小喽罗，以免腹背受敌。



第二关：

忍者战士们沿铁路线继续前进，这里有大量的特种兵，他们会向你发动连续的攻击，要尽快地消灭他们以防后患，铁路中部有个身装喷火器和铁爪的重甲机器人，在前面是无法将其打败的，不过它的身后没有装甲，只要想法到它的背后，就可以将它轻松击败。在此之后，又有一个难缠的敌人——手持长抓的矮忍者出现，它不但会连续攻击，而且还会跳跃攻击，对付他的办法是在他落地的时候给予连续攻击。当攻击到铁路的通风管道时，会有大量的忍者向你袭来，要小心通风管道中的扇叶，碰到它你会受到伤害，但当敌人愣头愣脑地走过去时，他们同样也会倒霉。这一关的首领是一个手持电锯的机械狂人，他在近战远战方面均占优势，但是他在上方的防卫并不很完善。所以，跳起攻击，是消灭它的关键。



第三关：

消灭电锯狂人之后，在向商业大楼前进的途中，又出现了一种新的敌人——擅长喷火和隐身的红色武士，和本格拉手下衣着西装革履的私人保镖。这一关最难对付的是一个衣着

石磊

绿衣的武士，他在一群蒙面杀手的配合之下，向你发动联合攻击，不过只要在画面的右下角蹲下进攻，就可以将其击败。本关的关底是一个擅使隐身术的忍者，在屏幕某处出现虚影的地方，就是它的遁身之处。此外它还会爬上屏幕，向你抛炸弹，并以忍者特有的敏捷向你飞冲过来。只要耐心的瞄准机会，连续攻击，消灭它也并不困难。



第四关：

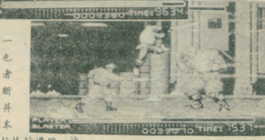
忍者战士前进到停车大楼时，一辆坦克带着大量的敌人急驶过来。消灭敌人之后，来到楼层中部，窗外一架武装直升机向你发动攻击。进行火力支援。对付直升机的攻击只能跳起躲避，由于子弹从侧面打来，所以，千万不要防守。大楼的底部是本关关底——白衣法师的防区，它不但会使用攻击力很强的激光魔法，而且手中的魔棍杀伤力也很大。对付他全凭经验和你的反应能力了。

第五关：

这里是暴君本格拉的武道场，在第一关中已有败绩的身着重甲的彪形大汉，又来挑战，相信武功高强的忍者战士打败他并非难事。在这一关还会出现一种矮小的装甲机器人，千万不要轻视它，它会发出一连串的子弹向你猛烈进攻，对付它的办法是攻击它的底部。这一关的难点是一群手持长抓的忍者，它们跳来跳去，会使你眼花缭乱，消灭它们一定要以守为攻，稳中取胜。本关的关底是一个武艺高强，功力深厚的武术家，近战时的气功会令你防不胜防，远距时他的飞腿更是难以招架，同时他手下的小喽罗也时时向你攻击。对付他的方法是跳起攻击后再连续进攻。或用小喽罗做武器，摔向武术家。

第六关：

战士们冲进了本格拉的宫殿，敌人拼命地阻击忍者战士，在敌人中多了一种红色的重甲机器人，它的装甲比原先的那种强了一倍，机动性和进攻力也有明显增加，可是忍者战士的经验也在不断增长，所以消灭他们并不困难。战士们来到本格拉的办公室，本格拉惊慌逃跑。这时，一对身着重甲的双胞兄弟挡住忍者战士的去路，对付他们的方法是在画面的一边快速攻击，千万不要让他们前后夹击。



第七关：

为了消灭本格拉，忍者战士们追到了本格拉的地下基地，这里是培养生化人的场所。在这里出现异常敏捷的生化人，生化人的特点是在受伤之后，还有自我恢复能力，要乘它们没有恢复之前给予致命一击。这一关的敌人会发动大规模集团攻击，有了前几关的经验，就不足为惧了。本关的关底是一个身材高大的生化人，它身体灵活，手臂还可以伸长，但是它有个弱点——不注意防卫，所以打击他并不很困难。

最后一关：

暴君本格拉看大势已去，便要乘飞机溜掉，想逃避惩罚，忍者战士紧追不舍来到了飞机场。为了把祖国从本格拉手中夺回来，为了使祖国重新美丽、富饶起来。忍者战士们，冲啊……

娱乐金鱼眼

○刘管乐

出版公司：JALECO
类型：ETC
容量：16M
模式：3 PLAYERS
面市期：1994





这是一个与众不同的游戏。当你进入这个游戏时，你会觉得好像来到了一所有趣的智力学校，各种知识、体力测验及问答题会让你体会到新奇的乐趣。

如果你要问：16M 大容量都用在哪里？那么，你首先要注意到本节目的画面，那优美的图画、鲜艳的色彩以及比赛当中极富动感的人物设计都可体现出这个作品的特色。再看内容，包括“国语”、“社会”、“体育”、“理科”、“几何”、“医学”、“图画”等丰富多彩的项目，游戏者不仅是男性，女孩子也同样会被深深吸引。音效方面，使用了女广播剧演员的真实人语配音，加上轻快的音乐旋律，使整个游戏洋溢着欢乐的气氛。



这个游戏可以使用超级任天堂的“扩充——5 人用”系统进行三人对战。当然，也可同电脑一决胜负——你可以从六名选手中任选一人，其它则由电脑来定。由于该节目取材于大受好评的日本卡通片《金鱼眼学园》，游戏中的人物如民子、不良牛等均为影片中极具个性的角色。



“国语”和“社会”两个学科测验都是以问答的形式出现的，可以采取抢答的手段积累自己的分数，击败其它两名对手。题目的内容包括自然常识和文学问题等，全部都是日文，这样的话不懂日文的朋友就只好“撞大运”了。每次提出的问题共有四个答题，其中只有一个正确

的，如果你抢答正确，会得到一定分数；反之若选错答案便会受到减分的处罚。

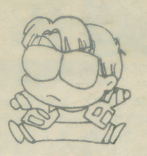


“英文”和“几何”在形式上也很接近，有点像“俄罗斯方块”一类的玩法。把相同的字母或图形排在一起，逐渐消减以得取点数。进行这一比赛就全靠反应能力以及手、眼的配合了，相信“方块行家”们一定能赢。



各项目中最紧张刺激的项目是“体育”。此时要充分发挥你两个手指的活动能力，反复交替按下两个功能键当做跑步，越快越好。在一百米的跑道上，你要超过另外两名选手，以夺得比赛胜利。

“医学”实际上是射击游戏——背景是生病的血管内部，你和对手运用超微型飞行器，击打沿途飞来的病毒体。此时请留意不要打中白血球，否则它会掉落下来砸向你的飞行器，好不容易积累起来的分数又要被扣掉了。



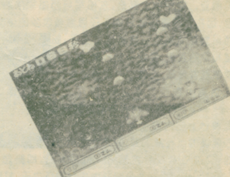




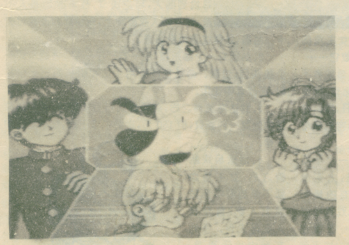
当你进入“图画”这一项目时，你会发现并不需要你去画什么图案，而是把一幅完整的图画分割成许多块，由你把它重新拼合好。如果你喜欢玩智力拼图，那么想拿下这个项目的第一名并不是很难。

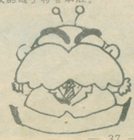






在海边在沙滩上进行的“拾贝”比赛也非常有趣。三位参赛者于潮起潮落中争抢贝壳、珊瑚等“宝物”。既能很快捡到这些“宝物”而又不被海浪淹没的选手将会取胜。





最终幻想 VI

出版公司:SQUARE	类型:RPG
容量:24M	模式:1 PLAYER
面市期:1994	◯印沙　朱明

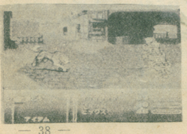


超任 RPG 一族中最受推崇的游戏,第六代永不磨灭的回忆——

继太空战士 V 之后,超任世界又迎来了 RPG 节目之中的王者——太空战士 VI,它拥有 24M 的超容量,无论在画面设计、音乐效果、故事情节等方面,都已到达 RPG 节目的巅峰状态,被誉为 RPG 节目之王。笔者在花了近 50 个小时连续作战,完成整个故事之后,丝毫不觉疲惫,在惊讶和兴奋之余,不禁有些伤感,因为这场最精彩的戏剧演完后,我不知道今后还有什么游戏节目能唤起我丢失在太空战士 VI 中陶醉的灵感。

太空战士 VI 继承了五代中每个角色的表情表演,使之更加完美无缺。尤其最不同于其他 RPG 的一点是:游戏者有一种十分强烈的角色扮演感觉,喜、怒、哀、乐随着剧情变化深深揪着观众的内心。譬如在剧场的一幕:女主角和同伴们进了剧场,她被邀参加歌剧演出,扮演剧中人玛丽亚。歌剧的主题是:东部军与西部军的悲烈战斗间隙,远在异国疆场厮杀的王子思念着家乡的少女玛丽亚,而玛丽亚此刻也在想着这位王子,盼望和平的到来、爱侣平安归来。歌词需要游戏者背熟,在演出时正确地演唱。正当演出趋向高潮之际,破坏之王——一个扰乱和平世界的精灵悄悄溜到舞台上空的脚手架上,准备将一块四吨重的巨石推下去,砸死女主角。此时,又需要游戏者控制另一位主人公,即暗恋女主角的“神偷”,他必须在 5 分钟之内找到破坏之王,打败它……

诸如上面的剧情在太空战士 VI 中有多处,游戏者不象以往的 RPE 节目只能单一控制一名主角的命运,而是能同时控制十四名主角的命运。故事呈立体展开,同时进行,运用了电影中的蒙太奇手法,使整个游戏内容剪辑得十分紧凑,没有一点多余的笔墨。



还有一个不同的地方是:太空战士 VI 所有的情节都会给游戏者不同的提示,一改以往 RPG 游戏中找不到路,似无头苍蝇乱撞,很容易造成“死节目”的现象。例如,其中有一个剧情:一只信鸽在地上啄食,主角走上前去,它立刻飞上高空,鸣叫着降落到另一处村庄。这时,游戏者必须记住鸽子降落的村庄的位置,并且立刻找到它,这样才能使故事情节发展下去。

太战士 VI 中精彩纷呈的背景画面到处出现。节目最高潮便是游戏到最后的同世界大魔王空前惨烈的大决斗了:在落日的余辉中,十四名主人公从骷髅遍地的地壳一直打到天空中,魔王飘浮在夕阳彤红的晚霞里发出邪恶的笑声。教堂的圣歌从天际响起,主人公们在同魔王的殊死搏斗中,一个一个地倒下……

值得一提的是,太空战士 VI 的片尾自动版有 20 分钟之多,而且每个游戏者在剧中导演的故事情节不同,片尾也相应变化。

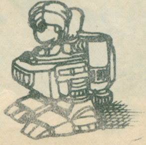
攻关秘技

1、当几位主人公在瀑布分兵三路后,其中之一主人翁“神偷”一个人到达一个村庄,但村庄被帝国士兵占领,逃不出去。可寻找到商人,与之决斗,战斗时趁商人不备,偷去商人衣服穿上,便能顺利蒙混过关卡。当然,还需找到秘密通道。

2、必须有一个必杀技“左—右—左—A”,才能杀死一个敌头目,过版。必杀技的使用手法和街头霸王十分相似,在战斗中使用。

3、到达南美洲之后,必须找到右上角部落,购买道具屋中的第一种道具,价 150 元,送给中途出现,屡战屡逃的伙伴。

4、地球板块断裂之后,女主角必须不停到河中抓鱼给老人吃,直至老人安详去世。然后在屋内找到秘道,乘木伐而去。



为了我女儿

晓晨

尽管从事计算机程序编制工作已有九年了，但当我看到爱人终于为女儿买了那电脑学习机时，还是很欣喜。其实市场上早就有这么好的产品，我竟一直没注意到。

这学习机哪都好，就是名字土一些，也不知道这个厂家给产品起名时是怎么想的？既不象“小霸王”那样充满童趣，也不象“小教授”那样文质彬彬，而是叫“裕兴”。大概是取“富裕和兴旺”的意思吧，倒是满符合当今竞争社会中每一个人发自内心的那种追求美好生活的憧憬。

女儿升初中了，开始接触到电脑，而且英语水平也需要提高，但是因为家里的经济状况还不允许我们为她购买价格昂贵的高档微机，所以爱人终于下决心给她买了电脑学习机。开始时，爱人想买一台便宜点的“小霸王”486，因为在电视上天天“你拍六我拍六”，给人的印象很深，可我十分犹豫。因为我有多年接触计算机的经验，所以对于电脑的性能价格比很敏感。

我看过低价产品的宣传资料，总的感觉是这类学习机的功能不强，游戏的味道很浓，对于年龄很小的孩子比较合适，可对于象我女儿这么大的孩子需要得更多的是学业上有实际的进步，所以这种学习机就不太适合了。另外，目前市场上大多数学习机都没有软件支持，没有软件支持的电脑岂不成了无源之水。

“裕兴”这名字虽然不很响亮，可是我有一些做商业的朋友曾跟我提起过这种学习机，说如果想以中档价格买高性能的学习机，“裕兴”确是明智的选择。说归说，我觉得还是亲自了解一下为好。八月的一个星期日，我就亲自到“裕兴”的销售本部考察了一下。

我第一眼就看中了“裕兴”学习机那颇有特色的原装微机键盘，使用起来那么熟悉，轻巧的手感那么亲切，真没想到原装微机键盘能一物两用。通过售货员热情周细的讲解，我很快就听出“裕兴”学习机在设计上确有独到之处。首先是使用原装微机键盘，操作环境与微机相仿。其次是它的超级学习卡上具有扩展插座可以任意扩充软件，使用者能不断享受裕兴公司源源不断的软件开发成果。（听说“金字塔”学习机也有软件扩展功能，不过他们的软件品种尚不丰富。）此外，裕兴的超级学习卡还具有特有的断电保持程序功能，为使用者带来极大的方便。除了以上几个突出特点外，裕兴的超级学习卡中还固化了许多实用的程序，如英汉辞典、LOGO 语言、五笔大赛、编辑打字专家、10000 多条五笔词组、十八个精选的程序范例……等等等等，丰富得令人吃惊。

我扫了一眼价签，问道：“怎么你们的价格好象比别的学习机，比如‘小霸王’，要高出一些呢？”售货员答道：“最主要的原因是我们的学习机功能全面，超级 V5 学习卡的程序容量高达 4 兆，有近百种扩展软件可供选择，而且我们还在以更快的速度推出一大批教学软件，加上可以自由更换软件，用户可以得到长期的支持。另外，我们还提供升级服务，就是用户可以用我们早期生产的性能稍差一些的学习机再加少量的费用换取我们新型号的学习机，这种服务是时下各个学习机厂家还做不到的。俗话说‘一分钱一分货’嘛，您说呢？有个别学习机一开始还卖将近五百元，可不久就一路跌价，没过两三个月花三百几十块就能来上一台，普通消费者心理上很难接受。还有一些学习机虽然功能不错，可惜价格过高，快赶上 PC 机了，所以销路也不好。”

电脑学习机 市场篇

的确，以前大家还不知道什么叫电脑学习机，只知道孩子得学会电脑将来才会有前途，可是高档微机对于我们来说又不太现实，买回来不会用岂不是浪费钱财？现在，大家对学习机有认识了，不再盲从于广告而是经过认真地比较之后才做定论了。现在的消费者也讲个‘物有所值’，买学习机不光为了一年半载的兴趣，更多的是为了能在更长时间中不断学习、进步，特别是软件扩展功能真是很实用，满不错的！

其实，据我的经验，他们学习机较贵还有一些原因：一是原装微机键盘，电路板比一般的学习机面积大，键体的质量高；二是随着功能增加，所使用的集成电路芯片也相应地有所增加；三是其学习机的各种接口相当完备，比如录音机接口、打印机接口，相应的电路齐全，再加上扩展软件用的插座。因此成本也就高一些。

“既然你们的学习机这么有特色，那干嘛不象其他学习机那样铺天盖地做广告呢？”

“我们觉得我们的学习机是智者之选，相信顾客在学习机的柜台前会有明智的选择，而且我们也不想把大量的广告费用摊在成本中，加重顾客的负担。”

“你们的学习机能接软盘驱动器吗？”我又提出了新的问题。

“没问题，我们的 YX—5 系列和 YX—686 一体机都能接软驱，还能和高档微机共享数据。但我们建议您先买学习机，等基本功能用得比较熟了，确有需要时再买软驱，反正随时都可以配接。这样您可以阶段式地消费，有充分的选择余地。”

“那是最好，了解了再买，会用了再买，这样我就放心了。”

……

“爸，用这个学习机学习起来比在课堂上有趣多了。”女儿搂着我的脖子乐个不停。我看了看妻子，她会心地笑了。

"电脑学习机"百问百答(续)

于春

7. 问：目前国内用任天堂游戏机组成的家庭电脑种类繁多，它们各有哪些共性和个性？

答：这是一个较大的问题，三言两语说不周全。不妨从以下几个方面简单谈谈：

就整机结构而言，均有键盘和学习卡，键盘提供人机交流的窗口，是输入设备之一；学习卡提供电脑工作系统和用户程序暂存设施(内存——用户 RAM)。这是共性。但整机组成有一体机(游戏机、键盘合为一体)和分体机(游戏机、键盘各自独立)之分；用户内存有 8K 和 32K 字节之分；工作系统有中西文之分。这则是它们的个性。

就键盘而言，不认 101 键或 74 键，其基本键位都按照微机标准键位排列，即都可以用它训练键盘指法(101 键盘最佳)，这是它们的共性。但多数机型的键盘仅是外形仿 101 键盘，仅有少数机型使用微机标准键盘，这是它们的个性。

就工作系统而言，首先都装有 F BASIC(整数 BASIC)工作系统，它是该类电脑的基本工作系统，各种机都是相同的；其次基本都装有中文编辑系统，可以全屏幕编辑汉字文本文件(文章)；其三都配备区位、全拼汉字输入方法。以上是它们的共性。在中文编辑中，有的机型支持打印机，可将编辑的文章打印成文稿；有的机型可将编辑的文章存储于录音机的磁带中，备以后调用；有的机型具有断电保持功能，可间断编辑文稿等。在汉字输入方法中，有的机型还配备了双拼、五笔、郭码、词组、联想等多种汉字输入方法。这些则是它们的个性。

另外，F BASIC 工作系统是从日本引进的原版工作系统，为适应中国国情，许多厂家又对 F BASIC 工作系统进行了完善，使其具备了浮点数运算功能和使用中文编程功能，即通常所说的中西方浮点 BASIC；有的机型还装入了 LOGO 语言等多种工作系统。这也是个性之一。

最后就软件的扩展功能而论，有的机型学习卡上留有软件扩展口，可把扩展软件做成芯片，直接插入扩展口以扩展电脑功能，目前已推出的软件有英汉词典、打字专家、王码金桥、教学辅导、任天堂游戏等数百种；有的机型配有软盘驱动器，用户存取程序极其方便，也可以装入扩展软件，这也是个性之一。

8. 问：我是个电脑门外汉，最近新购买了一台普及型家庭电脑学习机，发现功能太多，深有老虎吃天之感，我应从何处着手学习呢？

答：对电脑入门者来说，首先要熟悉键盘，养成眼睛不看键盘(盲打)输入字符的良好习惯。一般机型都配备了打字游戏或键盘练习件，可先进入该系统进行键盘练习。如"小霸王"、"美猴王"等可从主菜单直接进入，"裕兴"键盘可按 F5 键进入多功能菜单后选择进入等。当键盘基本熟悉后可练习汉字输入方法，最易掌握的汉字输入法是"全拼"，一般通过按 F× 功能键进入(随机手册中有介绍)。若欲提高汉字输入速度可进一步学习"双拼"、"五笔"等输入方法。最易学习的计算机语言当首推 LOGO 语言，若无 LOGO 语言，则可选择 F BASIC。F BASIC 语言在有的机型中称为西文 BASIC，进入方法有多种，可参考随机手册操作。目前，介绍 BASIC 语言学习的书籍较多，但都不适用 F BASIC 语言，唯有电子工业出版社的《F BASIC 语言与编程技巧》一书适用初学者使用。需要的用户可向"北京 173 信箱电子工业出版社邮购部"邮购。

9 问：我有一台"小霸王 486"学习机，经使用发现它没有扩展功能，实用价值较低。朋友有一台"裕兴学习机"，其超级学习卡上有一个扩展口，可以扩展许多应用软件，还可以玩游戏，但插在我的机器上不能工作。请告诉应怎样改造才能使小霸王学习机运行裕兴超级学习卡？

答：由于目前国家没有对游戏电脑进行行业管理，所以生产厂家各自为战，学习机没有统一标准，几乎一个厂家一种工作方式，因此学习卡不能互用。若欲使用其它机型的学习卡，必须修改系统监控程序，这一方面要有软件开发环境，一方面要对 6527 机器语言极为熟悉才能修改成功。显然，在业余条件下是很难实现的。据悉北京裕兴机电研究所为了使用其它机的用户也可以使用裕兴扩展软件，已推出适用于"小霸王"、"科达"等学习机的专用超级学习卡，你向该所邮购一个小霸王专用卡就可如愿以偿了。

10 问：我有一台"裕兴普及型电脑"，但按谭浩强先生编写的《BASIC 语言》一书中介绍的程序范例，运行结果与书中不同。另外，按有关资料介绍的通信手册、电脑电话号码簿等 BASIC 应用程序输人机器，有时也得不到预想的结果。这究竟是我的电脑出了毛病，还是软件有问题通过对比发现同样的程序在不同的机型中有不同的运行结果，这是什么原因？有没有适用各种机的 BASIC 程序？游戏电脑学习机的 BASIC 程序有没有交流价值？

答：你来信中提出的问题是正常的，并非是机器出毛病，软件也没有问题。究其原因还是程序的移植问题(即程序的使用方法方式)。谭先生的著作是针对 PC 机的 BASIC 运行环境编写的，虽然也适用其它机型，但要注意各种机型 BASIC 语言的特殊性，不注意这一点，程序的移植成功率就较低，即便是最简单的程序也是如此。如书中求素数的程序为

```
10 FOR I=3 TO 30
20 FOR K=2 TO I-1
```

```
30 IF INT(I/K)=I/K THEN GOTO 60
40 NEXT K
50 PRINT I,
60 NEXT I
```

这一程序无论从哪方面说都没有错误，但在运行时，仅打印一个3后就显示“FN ERROR IN 60”(有FOR无NEXT)的出错显示。这是由于程序执行中从内循环跳到外循环时，循环指针被破坏而引起的。即在游戏电脑的FOR－NEXT循环语句中不允许直接从内循环跳到外循环，这是该类机器BASIC语言的一个特点，移植中不注意就要出错。解决的方法有两个：一个是引进合数标志变量D，当I是合数时令D=1，I是素数时D=0，在50行的输出语句中判断D=0时才打印，D=1时则跳过。程序如下：

```
10 FOR I=3 TO 30:D=0
20 FOR K=2 TO I-1
30 IF INT(I/K)=I/K THEN D=1
40 NEXT K
50 IF D=0 THEN PRINT I,
60 NEXT I
```

经过上述改动后即可输出正确的结果。但是，仔细分析程序可见，这种程序结构的运行效率较低。第二个方法是将内循环改为GOTO循环，程序如下：

```
10 FOR I=3 TO 30 :K=2
20 IF INT(I/K)=I/K THEN GOTO 50
30 K=K+1:IF K<I THEN GOTO 20
40 PRINT I,
50 NEXT I
```

显然，方法二的程序效率较高。有此例可见，程序的移植是不能冒然从事的。特别是在中文BASIC系统中更要谨慎，原因是不同厂家的中文BASIC各有特色。但是，游戏电脑中也有可任意交流的工作系统，即BS·2A版本的F BASIC，它是任何机型必配的工作系统，本栏目拟以该系统为用户交流系统，并且每一期登一个短小精悍的趣味程序供借鉴。

11. 问：我的电脑学习机型号是“科达486”，其学习卡上标有标准打印接口，但不知应接何种打印机？另外用录音机存储程序应怎样操作还有在中文输入中，“兖、冥、咚、咛”等许多汉字打不出来，是何原因？

答：“科达486”是一种低配置的简易电脑学习机，若仅作为电脑入门学习它不失为价廉物美的商品，是消费者的上乘之选。但由于是简易电脑，其配置较简单，因此它即不能打印也不能用录音机存储程序，有兴趣的用户不妨拆开机器看一看，它的打印机接口和录音机接口都没有连线，显然这些接口都是虚设的。该机的学习卡内只配备了汉字一级字库，所以你不能输入二级汉字。当你学习了一段时间，已经基本掌握了学习机的性能后，欲通过电脑获得工作和学习上的帮助时，不妨再购置一台配置较强的学习机。

趣题编程——马驮瓦

马驮瓦问题是中国民间趣题之一，题意是：用100匹马驮100块瓦，大马驮3块、中马驮2块、两匹小马驮一块，求大、中、小马各用多少匹？(要求瓦要驮尽，马要用光，大、中、小马都要用)

根据题意可列出如下方程：

A+B+c=100

6A+4B+C=200

约束条件为：$A\neq0$、$B\neq0$、$C\neq0$

采用三重循环编程如下：(用BS·2A版本的F BASIC)

```
10 FOR A=1 TO 100
20 FOR B=1 TO 100
30 FOR C=1 TO 100
40 IF A+B+C<>100 THEN 70
50 IF 6*A+4*B+C<>200
THEN 70
60 PRINT A,B,C
70 NEXT:NEXT:NEXT
```

程序的运行结果为

```
2   30  68
5   25  70
8   20  72
11  15  74
14  10  76
17  5   78
```

读者可以验证一下，以上六组结果都是正确的。

通过程序运行可见，求解的速度实在太慢。不难算出，程序的循环次数高达100万次。显然这个程序虽可行但不可用。下一期将介绍这一程序的优化程序。



吃想园

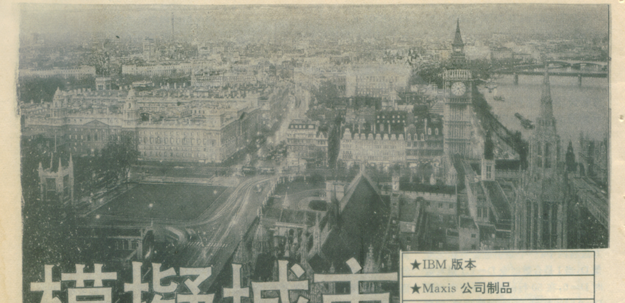
许多“发烧友”心中都有一个梦，希望能按自己的想法编一个游戏，然而苦于无法实现，我刊本着“参与游戏”的宗旨，特开辟此栏，征集优秀创意、鼓励“胡思乱想”、反映玩家心声、共建中国GAME之未来！

当构想成真的时刻，方是“游戏人生”的辉煌所在！ ——阿魔

★《镜子迷宫》：游戏由一个迷宫构成，类似微机中的3DWOLF，但墙壁由镜子构成，有些镜间的夹角为45°或135°。由于视觉的误差你也许会多次“碰壁”，同时下降相应的体能值，所以你要尽量多收集急救箱才行。可是别以为你看到了“急救箱”就能迅速恢复体力，也许你碰破了头也找不到真正的急救箱，因为你时刻不能忘记这是一个“镜子迷宫”。游戏既可单独成立，也可是某三维电脑游戏中的一关。而且镜子中有时有“鬼”在模仿你的一举一动，而当你转身离去时，“鬼”会突然走出镜子害你!!!

●八位任天堂中有个小游戏《网球》应增加怒打裁判的功能，因为他有时会误判，但如不能在规定的时间内取胜他还要维持原判。但无误判时你若殴打他则当即被红牌罚下！——野仔

●大家一定都玩过棋王卡吧，但有些人总喜欢悔棋。若在悔棋时增加对手吐舌头的功能，也许是对悔棋者是一种“激励”吧！——柳边



模擬城市

★IBM 版本
★Maxis 公司制品
★SLG

●见习市长　李加平、高立新

独具慧眼的马克西斯公司

决策模拟类(SLG)游戏不仅可以模拟战争，视山峦为泥丸，将一个师团乃至于一个国家的兵力玩于掌股，而且还可以把社会科学自然科学的某种理论注入 GAME 之中。这自然别开生面。例如，美国马克西斯(Maxis)公司的《模拟城市》便是一个很鲜明的例证。

《模拟城市》面市于 1989 年。当时，许多人以为 Maxis 在故弄玄虚，对这个节目的出炉颇不以为然。因为很少人能想到一个缺乏对抗性表现的《模拟城市》会形成一个系列化的起点。然而，该节目的市场反响却大出人们的意料之外。在 1989 年美国软件出版商协会举行的年度评选活动中，《模拟城市》一举夺得最佳教育软件奖、最佳娱乐奖、最佳模拟奖和最佳消费奖。这些业绩表明 Maxis 的设计师们在 SLG 类节目的题材开发方面，确实是慧眼独具。

《模拟城市》不但见著于 IBM 版本，"超任"版本也有。1991 年，任天堂在得到 Maxis 公司的授权许可之后，将其稿植成为 SFC 版出版发行，市场反响也相当不错。该节目在每周的排行榜上曾 21 次夺得 SFC 版本的头名状元。与此同时，日本的劲文社、小学馆、JICC 出版局以及双叶社部纷纷推出了这个节目的攻略指南读本。

坐在市长宝座是什么滋味

进入《模拟城市》，您就是"模拟城市"的一市之长，程序为您提供了一笔规划市区建设的发展基金。如何使一处荒芜人烟的不毛之地发展成为一座欣欣向荣的现代化大都市，这就全凭您的本事了。

在游戏界面上，位于画面左侧的图标是建设规划指令群：建工厂、修公路、盖楼房，规划三大区(工业、商业、住宅)的地理位置，解决市民的投诉问题……。如果运作得法，"模拟城市"自然会一片欣欣向荣：火车在轨道上奔起；直升飞机在空中盘旋；船舶在河道中穿行；交通网络上车流如蚁；三大区的建筑群落以各具特色的样式展示着市区发展的前景。随着"模拟城市"的进一步发展，教堂、医院也会出现在荧屏之上。这时，渐入佳境的市长大人，您是否祈祷上帝保佑您的市民，让他们遵纪守法、安居乐业。

游戏流程及城市规划

1. 规划蓝图

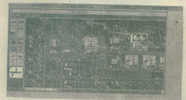


操作《模拟城市》，多少给人一种造物主的感觉。最初，面对一片荒芜的土地，理想大都市的规划例应在头脑中激荡，您应有一幅城市发展规划的蓝图。在哪建工厂、在哪安置居民、

在哪发展商业区……。

2. 确保电力的供给

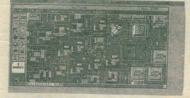
“模拟城市”的任何一处设施必须在电力供给的前提下才能运作。因



此，兴建电厂便是您的首要选择。模拟城市的能源有火电和核电。两者的优劣可见“建设规划”指令一览的内容。

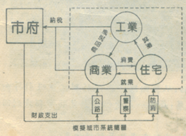
3. 三大区的配置。

在节目中，工业、商业、住宅这三种类型的建筑和发展是以规划而非建设来确认的，在哪里兴建民宅或工厂这是您的职权范围，然后再将电线、公路两项基础设施完善起来，市长的责任也就基本尽到了。致于每个区域是否会招商引资兴产置业，那就由电脑程序来判定了。其实这也是该节目魅力之所在。



从三大区的地理分布而言。商业区位于市中心，工业区在周边发展，住宅区合理布置乃是城市规划的基本常识。

在模拟城市中、各个建筑设施是以结构化的方式来体现功能的：



模擬城市系統簡圖

从图上看，工业、商业是向市府上交税金的财政来源，而公路、警察局、消防局则是市府财政支出的三个去处。很显然，只有纳税大于支出，市府的金库才能逐渐地有积累，您才能长久地去规划下去，过把市长瘾。反之您将面临怨声载道、民不聊生的可悲境况。

规划多少个工厂、多少家商店、多少座住宅楼才是三大区配置的最佳组合？

我的测试结果为

max(税金)＝1I＋1C＋4R

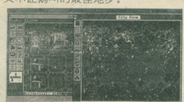
其中：I—工厂、C—商业、R—住宅

必须重申，上述的测试仅仅是一种进入《模拟城市》的捷径，更严格地测试要留给大家来作。还有，在运行节目过程中，规划与调整应间隔进行。

4. 倾听市民的呼声。

在节目中，无论是游戏流程还是用户界面，都为玩者提供了诸多形式的信息反馈回路，以帮助市长基于城市发展的现状和当前所面临的突出矛盾和问题。找出症结之所在，并作出适度的调整。因此，市长的决策方式不是盲目的动作，而是分析后的判断。

例如，在每年一月份，荧屏便显示出一个年度财政报告。报告书中有当前税率执行标准(可调整)。显然，过低的税率尽管可以刺激工商业的发展，但市府的收入很有可能陷入不可自拔的困境，而过高的税率又会使投资者望而却步。因此税率的调节要寻找一个平衡点，以达到既要拔鹅毛又不让鹅叫的最佳地步。



经常调出 Windows 菜单是十分必要的。从 Maps 项目上，可以审视一下城市整体布局的情况，如在哪交通拥挤不堪，需要疏导，在哪犯罪率较高，需要投入警力；哪是火灾隐患区；哪人口比较稠密。

透过市民投诉(Evaluation)一项，市长可以倾听市民的呼声，使下情上达，这对城市的发展帮助很大。

投诉问题大体可分为交通拥挤(TRAFFC)、犯罪率高(CRIME)、环境污染(POLLUTION)、住房紧张(HOUSING)、失业(UNEMPLOYMENT)等多方面的问题。面对这些压力，相信玩者能根据实际状况因势利导的加以解决，从而锻炼您的分析问题和解决问题的能力。

建设、规划指令及发展参考因素

名称：功能与效果。

整地：平整土地(铲绿地)。修复建筑物。

公路：城建基础设施。铺设公路后，每年需要与铺设总量相对应的保养费。

电线：电力输送基础设施。

铁路：减缓交通阻塞所造成的公害。

住宅：市民居住的场所。住宅过于密集将使治安状况恶化。邻近水域建设能优先发展起来。

商业：商品流通销售的场所，也是市民购物的地方。商业区的发达不仅有利于工业区、住宅区的发展，而且也是重要的税收来源。

工业：市民就职的重要场所。同时也是向市府纳税的大户。工厂过于密集将诱发较高的犯罪率。同时还会对周边地区形成污染。

警察局：可使警察局地区的犯罪率下降。在人口增加时是必不可少的。警察局是市府财政支出的主要项目之一。

消防局：火灾发生后，附近的消防局可迅速控制火势。消防局也是市府财政支出的主要项目之一。

核电站：供电量较大、污染小。

火电厂：供电量不大、有污染问题。建设费用与核电相比较小。

港口：促进工业进一步发展。

飞机场：繁荣商业区向更高水平发展十分必要，但噪音污染较为严重。

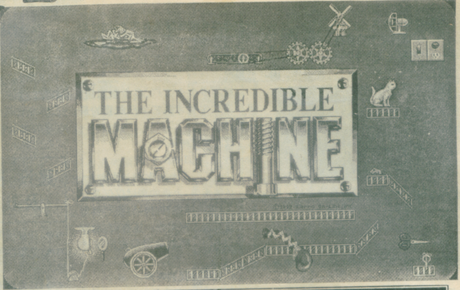
体育场：与住宅区的发展有直接关系。

公园：防止地价下降十分有效。

(下接44页)

无聊的发明

★设计师——陶平



(不可思议的机器)

并不无聊

众所周知,机器是用来帮助人们达到某种目的的设备,但当有些人将设计机器变成一种游戏,不以设计功能为目的,而全力把过程加入各种新奇、可笑的"机构",自然会令人不可思议或感到十分无聊。

其实,任何一种设计,均是人类的思维活动,其中包含着创造性。在人们已不再为温饱而奔波的今天,或许会突然发现,游戏中所蕴含的科学知识丰富得不可思议,益智游戏对人类智慧的启迪作用巨大得不可思议。因此,一直被蔑称为"无聊发明"的设计游戏才堂堂正正地出现在本世纪的科技精灵——电脑的屏幕上。

明确任务

进入游戏后,首先要明确任务。因为游戏的重点是过程,所以任务十分简单,如:把球投入篮中、打破所有气球、引爆炸药等等。图中的任务就是让位于左上角的猫发现右下角的猫窝。



每完成一项任务,就可再进一步,一共有 87 项任务。开始的任务直观,条件明确;随着你的进步,任务与所给的条件之间的关系越来越隐蔽、越来越复杂。

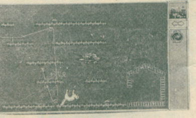
运用条件

"条条道路通罗马",解决问题的方法不是一成不变的,但必须有条件,有"道路"。

游戏的条件分为给定条件和选择条件。

以上图为例,给定条件为上下五层长短不同的楼板,位于左上角的猫、位于二层楼的电控炸药;选择条件为一个撬板、一条绳、二个滑轮、两只老鼠、三个玻璃鱼缸。

此任务的完成图见下图:五楼老鼠的窜动吸引猫追赶;猫起步后掉下四层,砸动撬板;撬板通过两个滑轮拉动炸药电控开关;炸药爆炸破坏了三、四两层楼板;



震碎了三层的鱼缸;从上面跌下三层的猫被鱼吸引再向右行,不慎掉到一层;最终一层受惊的老鼠将帮猫找到回家的路。

到此任务完成,你就有资格再领新任务。

本游戏中选择条件众多,相互关系微妙有趣,主要有:

传送带:用于输送动力,需要一个支点和一个定

点，但一个支点或定点上只固定一条传送带。

跑鼠滚笼：笼子中的老鼠受到刺激后，会拼命奔跑，并带动滚桶。可以作动力源。其激励源可能是猫。

球：固定位置后，开始后垂直降落到最低点。一般用作激励源，落差不同，力量有异；

斜梯：可使球斜线滚动。

炸药：点燃后爆炸，可轰开障碍物。

撬板：可以改变力的方向。

齿轮：多个齿轮组合在一起可以连动，还可以碾破气球。

传送板：和传送带配合可以传送物体。

鼓风器：受挤后排出风来，是简单的动力源。

放大镜：聚光后可点燃大炮和炸药，方向一定要注意。

绳子：可以将力向较远距离传递。

蹦床：使下落的球跳起来，且越跳越高。这虽不够真实，但用起来十分滑稽。

大炮：被点燃可以轰出一只铁球，引起其它动作；

气球：直线上升，但是浮力很小，只带动电源开关；

滑轮：滑轮可以改变力的方向，滑轮组可多次改变力的方向。

拳击手套：后部受力后可打出重拳，力量很大。

电源：动力源，有正负极之分。

手电：打开后发光，可作光源。

剪刀：可以剪断绳子，或剪破气球。

电扇：通电后旋转，主要作用是推动风车和风力发电机。

蜡烛：被点燃后作光源。

猴子：当把帘子拉开，猴子看到香蕉后，它会蹬脚踏车，是动力源。

风力发电机：电源，被风吹动后会发电。

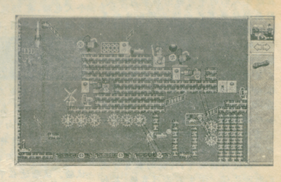
电动机：通电后会旋转，是动力源。

金鱼缸：被打破后可以引猫出来。

猫：有时用来刺激老鼠，有时开动电源，作用很微妙。

风车：受风后可继续旋转，可作动力源。

无论给的条件还是选择条件，在领取任务时进行不同的重力设定（星球选择）和气压设定（气象选择），也会有明显的变化。这给游戏过程增加了多变的趣味。



上图所规定的任务是让火箭升空（左上角），当然，任务完成了，但其中的过程可不是一眼可以看出的。

不可思议

透过众多繁杂的条件、工具，找到它们之间严格的逻辑关系，近而组合成一台有机的“机器”真是不可思议。但当你从这种游戏中学会去粗取精、去伪存真，学到相关知识，增加逻辑分析能力时，那才真是不可思议！

模拟城市参考图

（上接43页）

十、一表示正负影响
下面这些项目受左面各项因素的影响

	铁路	道路	消防部门	警察部门	机场	港口	体育场	失业	税率	放射性污染	市中心区	水源	绿地、公园	地价	犯罪率	污染	交通	人口密度	工业人口	商业人口	居民人口
发展基金	+	+	+	+																	
税收									+					+					+	+	+
地价											+	+	+		−	−					
犯罪															−				+		
污染										+								+	+		
交通密度																		+			
人口密度																			+	+	+
工业人口						+			−												
商业人口					+				−												
居民人口							+	+	−					+		−					
城市得分								−	−					+	−	−	−		+	+	+

新闻联播



电脑正在改变传统的教育方式

因发明了Logo绘图软件而在电脑界极负盛名的美国麻省理工学院教授塞莫尔·帕伯最近提出，电脑正在改变人们的学习概念和学习方式，因而传统教育已面临必须彻底改革的时刻。

帕伯认为，人类以前都经历三个学习阶段。婴儿时期，人类靠自己的直接摸索来学习知识；青少年阶段，依赖他人间接地灌输知识；成人之后，又回复到自我探索阶段。但是，在如今的电脑时代，信息传播技术的发达已使人们习以为常的学习概念和方式发生了彻底改变。

在这种情况下，传统的教育方式已渐渐落伍。学生不必只靠纸、笔和书本作为学习工具，他们应当学习的是类似编写程序的技术，从而激发他们的思考创造能力。他们应成为“游戏制作人”而不止是“游戏使用者”。

电脑为家庭添乐趣

在美国，家用个人电脑已不再专门用来处理公司工作，据Infocorp电脑公司对一万个美国家庭所做的一项市场调查表明，个人电脑已经逐渐被家庭用来进行消遣和娱乐。

当被调查者被问及他们的个人电脑最常用的用途时，有76%回答娱乐和游戏；而在两年前，家用电脑只是为了方便，可以把公司的工作带回家处理，但如今这项应用已退居第4位了。

Infocorp公司高级主管Goldberg指出，Sega的电视游戏机如今已不再是最受消费大众欢迎的游戏了，取而代之的是个人电脑上的游戏软件。Infocorp公司预计，全美9200多万家庭将花费550亿美元在个人电脑的硬件上，60亿美元在软件上，现在的消费者愿意花在软件上的费用就象买书及音乐CD一样，只要他们对新上市的产品有兴趣，便会自动掏腰包买下来。

此外，家庭中唯一的一台个人电脑已不能满足每一位成员的需求。Infocorp发现，1994年第1季度卖出的个人电脑，有25%是因为现有的个人电脑已不敷使用，因而购置第二台。

日本、英国将进行家庭多媒体服务试验

日本东京电力公司、三井物产公司、三菱公司及东急电铁公司，最近决定联合进行向日本家庭提供多媒体服务试验。这将是把有线电视系统与地区性通信网相连的多媒体网络试验。试验过程中，他们将把电视机与计算机的信息处理功能结合起来。为此，这4家公司已在光纤通信网方面投入了大笔资金，准备通过以把东急电铁公司的电缆系统与光纤通信网络连接起来的方式，向日本家庭提供电话和其他交换信息的服务。服务范围很可能扩大到包括应观众要求随时安排的电视自选节目、电视购物和卡拉OK等。

英国最大的有线电视公司奈尼克斯计划耗资数百万英镑进行一次多媒体服务试验。这次试验的内容包括从家庭购物、教育节目到赛马下赌注。这次多媒体服务试验将涉及英格兰西北部地区的4000多个家庭，目的在于估价人们对于多媒体通信技术究竟需要些什么。奈尼克斯公司已宣传在英格兰西北部地区投资11亿英镑建立一个信息高速公路网，把在大曼彻斯特区和周围的电视业务联系起来。这次试验将远远超过英国电信局通过电话线传输录像和其他服务内容的试验。英国电信局正在大约70个职工家庭里进行多媒体信息网络服务试验，并希望通过这次试验在今年底把它扩大到25000个家庭。

日本开办电视家庭购物

日本三井物产公司与美大型家庭购物公司National Media联合，于今年7月起在日本开办电视家庭购物业务，每天深夜通过东京电视台播放一小时的由美National Media公司制作的商品介绍节目。三井公司全天24小时均接受观众的订购，在一周至十天内将货物送上门。商品有运动器具、日用品和娱乐用品。目前提供50种商品。接受订货、送货上门和商品库存保管均由日本三井公司负责。东京电视台在每天节目结束后的深夜2点，开始播放购物节目。美国National Media公司目前已在欧洲和美洲的30个国家开展了电视家庭购物业务。在亚洲，日本是头一个开展这项业务的国家。新加坡在近期内也将开始这一业务。

个人计算机将取代电视

由于软件精彩、价格低廉和使用方便，愈来愈多的消费者购买PC在家中使用，PC最终是否可能取代电视，成为最普及的家用电器呢？答案是肯定的。

1993年美国消费者总共购买585万台计算机，创下历史最高记录。截至目前为止，已有2300万户美国家庭拥用PC机，占全美国家庭总户数的1/3左右。年所得超过10万美元的家庭中，已有约70%的家庭拥有PC机，这项比例远比1992年的55%高。

微软公司总裁盖茨预测，到本世纪结束时，微软公司50%的营业额将来自家庭，远高于目前的5%。

松下将推出电视个人机

松下电器产业公司5月11日宣布将推出"电视个人机"。其特点是内装有电视调谐器,可在个人机画面上观看电视节目,并能够欣赏CD。有关人士指出,松下将其最擅长的AV(图像、音响)技术应用到个人机领域中,信息家电领域的事业必将得到进一步强化。从目前的发展趋势来看,在字符及数据的基础上可处理图像和声音的与多媒体相对应的个人机的供货量逐年扩大,日本IBM和NEC等也都计划向市场投放具有电视功能的产品。今后如果双向通信服务正式开始,"电视个人机"将能够作为多媒体终端使用,家电和个人机生产厂家之间围绕着新市场的竞争将是不可避免的,可以说电视和个人机融合一体的时代已经到来。

家用游戏机将超过个人机

日本的游戏机大生产厂家Sega企业公司于1993年10月14日宣布,将于1994年秋季推出可表现高清晰度立体图像的下一代家用游戏机,新产品将采用日立研制的高性能64位微处理器。前不久任天堂公司曾宣布于1995年秋季推出64位家用游戏机。

有关人士指出,家用游戏机将一举越过目前个人机的主流即32位机而直接进入64位机时代。

Sega计划推出的下一代机的名称是"Saturn",该产品除采用32位CPU外,还采用擅长处理图像和声音的64位微机,从而能够表现比过去的游戏机更加清晰的图像和丰富的声音,能够自由地将电影的图像和计算机图形组合起来得到立体图像。

在下一代64位家用游戏机方面,任天堂和美国SGI公司已建立合作关系,正在加紧联合开发。据称将把经过改进的原来用在巨型机上的CPU用在游戏机上。目前急需解决的问题是能否开发出可充分发挥64位机性能的游戏软件。为此Sega公司于1993年11月在东京开设了"Creative Senter",将本公司和有关软件公司的技术人员及电影创作人员、音乐家、时装设计师、体育专家等召集在一起研讨开发事宜。此外,还于1994年4月设立了"Multi－nedia Stueio",以便加深与电影公司、广播电台、电视台、出版社、音乐公司等的合作,进一步加快有关软件的开发。

文东摘自《计算机世界》

全国计算机等级考试今年开考

国家教委考试中心开设的计算机等级考试,今年11月20日在北京等17市29个考点开考,明年将在今年的基础上推广。

国家教委考试中心举办此项考试目的在于:面向社会,为正在形成的劳动力市场服务,提供应试者计算机知识与实践能力的证明,为用人部门和人员考核提供一个统一、客观、公正的标准,促进计算机知识与技术的普通和推广。

考试分笔试和上机考试两部分。为了保证考试的质量,计算机等级考试统一命题、统一阅卷。考试成绩合者,将获国家教委考试中心统一颁发的相应等级的合格证书。

上海首次举行中学生计算机等级考

上海计算机教育开始走向规范化制度,在全国率先建立"中学生计算机知识和操作水平等级考试"制度。全市43100余名初、市中生参加了首次考试。

上海中学生计算机等级考试制度的建立,标志着上海市的中小学生计算机普及教育进入了一个新阶段。预计在今后两三年内,市区安装中可望普及计算机教育,建立"等级考试"将使计算机教育逐步趋向制度化、规范化。上海中学生计算机等级考试计划分三个等级。目前的高中计算机会考将纳入等级考,"二级"为合格。合格者颁发统一的等级合格证书。这一考试每年将举行一次,以期促进上海计算机知识的普及和人才培养,推动计算机产业发展。

(金从安)

台湾圣谦公司在沪登陆

多年从事8位机节目研制的台湾圣谦公司最近在上海设立办事处,准备在大陆继续发展8位机的市场。

8位任天堂及其兼容机目前在国内拥有上千万的用户,但是近年新节目很少推出。圣谦目前已经准备了一批新卡,如:《音速龙》等,估计将会引起广泛的关注。

(本刊记者)

下期要目

★热　点

'94年中国电子游戏产业十件大事

消费者协会打假,学习机市场有望

★世嘉小教授

太平记

格斗三人组Ⅲ

大航海时代

★任天堂军团

侠盗罗宾翰

小白兔

★超任新航线

幽游白书Ⅱ

★电脑玩家

沙丘魔堡

★电脑天地

游戏——学用电脑的捷径

★总目录

★读者调查表

LIT可重錄型游戲卡

及復錄設備系列產品



普通游戲卡，即使你買很多盒，所能玩到的節目也是有限的，并且玩舊的卡帶也沒多大用處了。

LIT可重錄型游戲卡，當你上面的節目玩舊了，可以拿到經銷商處洗掉上面的舊節目，再錄上新的，如此反復。

該產品有用于任天堂類8位家庭游戲機A、C0、C1和用于世嘉五代16位游戲機S1、S2等幾種型號，其主要區別是容量不同，即每塊卡每次存儲的節目多少不同，你可根據需要選擇。

復錄設備包括計算機、寫入機、擦除器及操作軟件幾部分，由于是針對非專業人員設計的，所以使用非常簡單。復錄設備有P型和SN型兩種，P型只可對任天堂類8位游戲機可重錄游戲卡進行錄製，如A、C0、C1卡，SN型除具有P型功能外，還可錄製世嘉五代16位游戲機S型可重錄游戲卡。

在經銷商處進行節目錄製時，先用擦除器將LIT卡上的節目擦除掉，然後插在寫入機上，只需幾分鐘時間，便可將你所選的節目錄入LIT卡，經銷商處有很多新節目供你選擇。

李氏(寶鷄)科技發展有限公司出品

電話：86－0917－211261　傳真：86－0917－219789
地址：中國・陝西・寶鷄市金陵路21號　郵政編碼：721001

虹岛公司接受《家用电脑与游戏机》杂志委托，热情为读者提供邮购服务：

一．16位(世嘉型)游戏机
1. 小教授　648元
2. 妙博士(出口型)　688元
二．16位世嘉Ⅱ型手柄　65元
三．16位世嘉游戏卡(精选)
战斧(三)　89元
火箭骑士　120元
雪人单卡　95元
究极麻将　145元
大航海时代　135元
美国撞球(台球)　105元
雪电＋空牙(二合一)　179元
三国Ⅰ　160元
米老鼠与唐老鸭　135元
超音鼠(三)　149元
太平记　149元
暴力克星　78元
12人街霸　225元
格斗五人组　225元
丛林作战(沙漠风Ⅱ)　185元
三国(三)　310元
海豚　105元
阿拉丁神灯　145元
格斗龙珠(龙珠Z)　150元
真人快打　155元
龙虎之拳　169元
魔种＋影舞(二合一)　120元
恶魔城　130元
梦幻模拟战　155元
饿狼传说Ⅱ　245元
武士道　160元

四．电脑学习机：
裕兴YX－586，(标准微机101键键盘，标准键盘转换器，32K超级V5学习卡)545元；
裕兴YX－686(一体机32K超级V5学习卡)690元

五．裕兴电脑学习机软件
单词博士系列软件　51元/片
小学教材软件系列　46元/片
各种游戏软件　46元/片
F BASIC 40合1　46元/片
40合1程序集　16元/本
声像带系列　19元/盘

六．任天堂扩充卡　135元

任天堂功能扩充卡(也称“金手指”、“无敌卡”)；

1. 可以更改游戏节目本身固有的某些功能，如：增加生命数、能量数、武器数、产生无限能量、令时间冻结、任意选关等，以使游戏的难度降低，易于闯关；或减少生命数、能量数、武器数，以使游戏的难度提高，追求更强烈的刺激。

2. 能够产生游戏节目本身没有的特殊功能。如：空中行走、特强跳跃、极强跳跃等功能，使原游戏节目面目一新，仿佛变成了一个新节目。

扩充卡的详细介绍请见本刊总第二期P30。每一扩充卡均配有随卡手册。

七．任天堂游戏卡

圣谦公司是专业生产任天堂(8BIT)游戏卡的公司，节目如：超音速迅猛龙、大富翁、星际警长、迷魂车、突出、万里长城、侍魂、似曾相识、迷宫封印、少林武者、变色龙、双鹰等初登市场即大受欢迎。虹岛公司作为圣谦公司在北京地区的总代理和总批发，将竭诚为读者提供服务，欢迎各地批发。

八．快译通EC1000(中英文电子辞典)　390元

功能：1. 英汉/汉英双向翻译，英文单词16300多个，中文字词35000组；2. 查阅普通话拼音；3. 英文猜字游戏；4. 中文汉语拼音输入；5. 四则运算

以上价格均含邮资，如有其它所需请来函索取(附贴足邮票的回邮信封)。通信及汇款地址：北京西城区旧鼓楼大街双寺胡同11号(虹岛公司)
邮编：100009　电话：(01)4011117－412　联系人：王磊



机种博览

★世嘉16位游戏机 MEGA DRIVE 2连CD Ⅱ型机

★世嘉"土星"32位游戏机

★由SONY公司出品的32位游戏机"PLAY STATION"

★SNK公司的"机皇"——NEO·GEO高级娱乐之CD—ROM

★美国AMEGA 32位游戏机

家用电脑与游戏机



国内统一刊号:CN11－3450/TP

定价:2.80 元